PLANETstation

PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE



MOTO GP 2
VUELVE A PONERTE EL CASCO

SOUL REAVER 2
TERRORÍFICA GUÍA COMPLETA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
GRINDEANDO EN PLAY 2

STATE OF EMERGENCY
CON ÉL LLEGÓ EL ESCÁNDALO

N 39 | 495 PTAS. ESPAÑA 2,98 EUROS



editorial aurum

¡¡¡SORTEAMOS!!!
10 LOTES DROPSHIP
5 LOTES Y 5 JUEGOS
TONY HAWK'S 3



DYNASTY WARRIORS 3
REPARTIENDO ESTOPA CON ESTILO EN LA CHINA MEDIEVAL



ACE COMBAT 4
SOBREVOLANDO LA PERFECCIÓN EN LOS 128 BITS DE SONY DE LA MANO DE NAMCO



PARAPPA THE RAPPER 2
EL RETORNO DEL PERRO RAPERO MÁS PLANO DEL MUNDO



PlayStation.2
ACECOMBAT
Trueno de Acero
namco
namco
Hay tres cosas que debes saber sobre el combate aéreo:
1. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 2. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 3. El enemigo sabe lo mismo que tu sabes
PlayStation.2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"" and "PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
ACECOMBAT™ Trueno de Acero & © 2001 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. F-22, F-16, F-117, U-2,
C-130 and SR-71 are Trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Namco.
TBWA



PLANETSTATION 39 FEBRERO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Tonio L. Alarcón **DISEÑO GRÁFICO** Mireia Prunés
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Carles Arenado, Rubén Jiménez, Carlos Fernández (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

DESPEGUE

Una vez superada la navidad y sus inevitables atracones, ha llegado el momento de enfrentarse a la dura realidad y volver a las tareas cotidianas. Los ínclitos miembros de *PlanetStation* nos hemos puesto enseguida manos a la obra (o, en este caso, al mando) y os hemos preparado un número repleto de buenas razones para olvidaros de la cuesta de enero. Lo que parecía iba a ser un mes de trámite a la espera de grandes bombazos como *Metal Gear Solid 2* o *Final Fantasy X* ha resultado ser al final toda una cantera de juegazos de los géneros más variopintos, desde furiosos beat'em-ups como *State of Emergency* o *Dynasty Warriors 3*, hasta el retorno del señor Tony Hawk, pasando por esa joya de los juegos de conducción llamada *Moto GP 2*. Que ustedes lo disfruten.

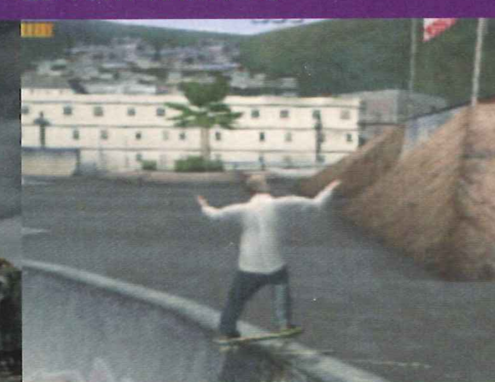
planet@intercom.es

14 STATE OF EMERGENCY



18 DYNASTY WARRIORS 3






LAP TIME
00:28:319
131
km/h


sharp silhouette appeared,
if to graze the hills,
streaked past me.

2002: UNA ODISEA EN INTERNET

EN EL PASADO E3, SONY NOS PRESENTÓ SU ESTRATEGIA *ON-LINE* PARA EL FUTURO DE LA PLAYSTATION 2. AUNQUE HEMOS TENIDO QUE ESPERAR CASI 7 MESES, AQUELLOS PROYECTOS VAN TOMANDO FORMA AL FIN. BIENVENIDOS AL AÑO DE INTERNET

Este año que acabamos de estrenar nos va a traer una auténtica revolución en el mundo de las consolas. No, no estamos hablando de poder pagar con euros todos los productos relacionados con los videojuegos, si no de la posibilidad de disfrutar de los contenidos *on-line* que van a ofrecer las máquinas de nueva generación. Aunque la pobre Dreamcast fue la auténtica pionera en este campo, va a ser a partir de ahora cuando prácticamente todas las consolas van a sacar provecho de las posibilidades que ofrece Internet.

En el caso de nuestra querida PlayStation 2 donde van más adelantados en este aspecto (como viene siendo habitual) es en Japón. Allí ya se han anunciado varios acuerdos entre Sony y empresas punteras de Internet que empiezan a dar forma al ambicioso proyecto *on-line* de la PS2.

Así, Nippon Telegraph and Telephone (NTT para los amigos) contribuirá con su tecnología a proporcionar a través de la banda ancha todos los contenidos a los que podrán acceder los poseedores nipones de una PlayStation 2. El servicio empezará a funcionar a pleno rendimiento en abril y ofrecerá, además de la oportunidad de navegar y jugar en red, música, televisión y películas. También la poderosa Yahoo japonesa ha llegado a un acuerdo con Sony para ofrecer contenidos a través de la banda ancha. De esta manera las Play 2 japonesas contarán con subastas y noticias de todo tipo.

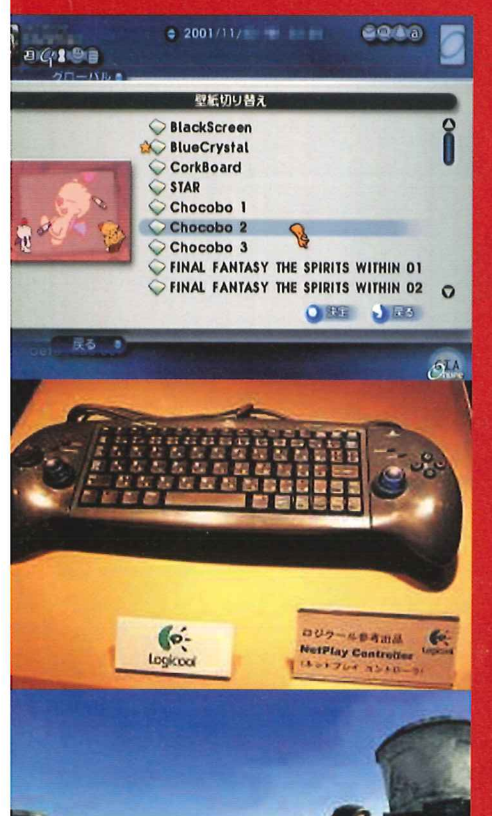


Para facilitar que el mayor número posible de usuarios tengan acceso a todos estos recursos, dentro de poco se pondrá a la venta en Japón un pack que incluirá la consola PlayStation 2, el disco duro y el adaptador de banda ancha a un precio de casi 40.000 yenes (unos 360 euros).

Pero aunque este pack se distribuya en el territorio nipón próximamente, el adaptador de banda ancha por separado se va a poner a la venta con el juego que seguro popularizará las partidas en red: *Final Fantasy XI*. El mes de marzo es el escogido para su lanzamiento, y la empresa Logicool ha presentado recientemente un nuevo controlador llamado NetPlay Controller que integra un teclado y un mando en un mismo periférico. Este accesorio está pensado para facilitar la disputa de partidas a la última parte de la saga *Final Fantasy* y también permitirá que sea muy sencillo moverse por PlayOnline, el portal que Square ha creado para potenciar el juego *on-line*. Poco a poco vamos conociendo más detalles sobre este servicio de la compañía nipona, e incluso se ha anunciado hace poco que contará con una herramienta muy similar al popular Messenger con la que será muy sencillo relacionarse con otros jugones.

En Europa, en cambio, nos tendremos que tomar las cosas con más calma. Telewest ha empezado recientemente (con la ayuda de Sony) a realizar pruebas en el viejo continente con la conexión de banda ancha de la PlayStation 2, pero el acceso a Internet no funcionará con total normalidad hasta finales de 2002.

Parece que deberemos tener algo de paciencia, pero lo más probable es que para nosotros también éste sea el año de Internet.











LOS EXTRAS DE LA LUCHA

Ya os hemos ido informando sobre la lucha que se avecina entre dos auténticos pesos pesados del mundo de la lucha: *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*. Pues bien, la pelea ha empezado ya con el anuncio de los extras que tendrán las respectivas versiones de PlayStation 2 de los dos títulos.

El beat'em-up de Namco contará con los habituales modos extra de las versiones domésticas (Team Battle y Entrenamiento, por ejemplo) y también con una sorpresa en forma de minijuego similar al Tekken Bowling de *Tekken Tag Tournament*. Además la historia de cada uno de los personajes será desarrollada entre cada uno de los combates en un nuevo modo. El juego aparecerá en Japón durante el próximo mes de marzo y todavía no tiene fecha definitiva en Europa.

Virtua Fighter 4, por su parte, llegará bastante antes a nuestro país, ya que ya aparece en la lista de lanzamientos de Sony para el mes de marzo. Esta nueva entrega de la mítica saga de Sega también incluirá los habituales modos de Entrenamiento o Survival, pero además también ofrecerá algunas mejoras en la Inteligencia Artificial de los luchadores. Sin embargo, la novedad más importante con respecto a la versión de recreativas será la opción de editar un personaje combinando diferentes estilos de lucha.

ACTUALIDAD





UN DIOS BAJA A LA PLAY 2

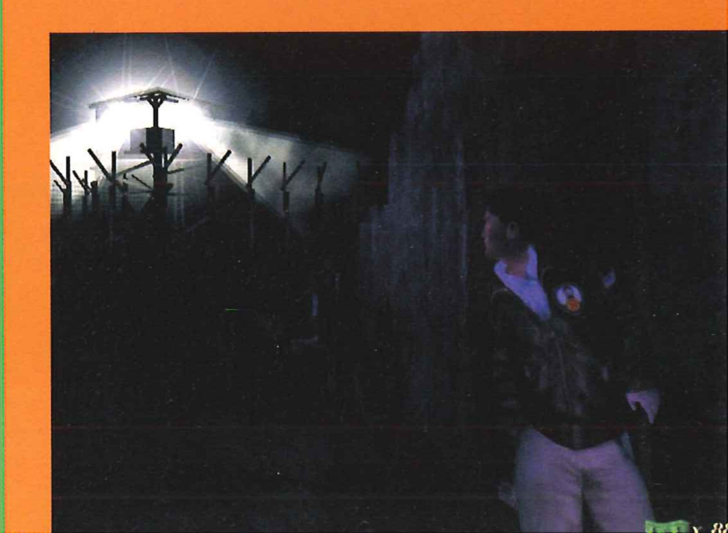
La versión para PlayStation 2 de *Deus Ex* está a punto de ver la luz en nuestro país. El nombre de este juego quizá os resulte familiar, porque apareció originariamente en formato PC y consiguió nada más y nada menos que 30 premios al mejor título del año de otras tantas revistas.

Aunque a primera vista podría parecer el típico shoot'em-up en primera persona, *Deus Ex* ofrece mucho más. Nuestro objetivo es desenmascarar una oscura conspiración que está llevando el orden mundial al borde del colapso (virus mortales azotan el planeta, grupos terroristas campan a sus anchas por el mundo...) moviéndonos al libre albedrío por un mundo virtual que nos ofrece una total interactividad. La libertad para relacionarnos con este entorno nos permite escoger la manera de ir avanzando: podemos hacer uso de la estrategia, fusilar todo lo que se nos ponga por delante...

La inteligente mezcla de rol, acción, aventura y shooter del juego ha sido complementada con una serie de mejoras en esta versión para la 128 bits de Sony que van desde la mayor suavidad de las animaciones hasta la utilización de un nuevo sistema de partículas.

LA FUGA DE CODEMASTERS

Codemasters va a brindarnos dentro de poco la oportunidad de meternos en la piel de los protagonistas de películas tan míticas como *Evasión o Victoria* o *La Gran Evasión*. En *Prisoner of War* deberemos escaparnos de aquellos terribles campos de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial. En el juego estarán representados campos reales como Stalag Luft III o el Castillo de Colditz y nuestro objetivo será, lógicamente, organizar planes de fuga en los que podremos echar mano de disfraces o sabotear instalaciones alemanas mientras intentamos evadirnos sanos y salvos. Los poseedores de PlayStation 2, X-Box y PC podrán fugarse a partir del mes de junio.



BREVES

GOLPE A LA PIRATERÍA

Era un secreto a voces que la piratería había empezado a extenderse en la PlayStation 2. Sin embargo, Sony va a intentar que este fenómeno no se popularice tanto como en su consola de 32 bits y ya ha empezado a tomar medidas serias. Para empezar, Sony ha denunciado a la empresa Channel Technology, que se ha visto obligada a retirar del mercado el chip Messiah. Este aparato se había hecho famoso por ser el primero que permitía reproducir copias de juegos pero, por lo menos por un tiempo, no va a poder ser instalado en ninguna otra consola.

GTA 3 CENSURADO

La verdad es que después de jugar a *Grand Theft Auto 3* esperábamos que en algún momento surgiera la polémica, pero no nos imaginábamos que el juego fuera prohibido en algún país. Esto es precisamente lo que ha sucedido en Australia, donde la oficina que se dedica a clasificar las películas y la literatura se ha negado a clasificar este título en ninguna de sus categorías y ha recomendado su retirada de las tiendas por la "explícita violencia mostrada". Take Two ha reaccionado anunciando que pondrá a la venta una versión suavizada del juego dentro de poco.

ONIMUSHA VOLVERÁ CON CAMBIOS

Cada vez está más cercana la fecha de lanzamiento de *Onimusha 2* en tierras niponas (está previsto para el próximo mes de marzo) y Capcom poco a poco revela nuevos datos sobre su nuevo superventas. Por desgracia no os podemos anunciar que el juego incluya una revolución gráfica (los escenarios seguirán siendo prerenderizados) pero sí que aportará novedades jugables, ya que la interactividad con los otros personajes será muy importante. En función de cómo nos relacionemos con un personaje en cuestión obtendremos información, ítems o algún tipo de ayuda en ciertas batallas.

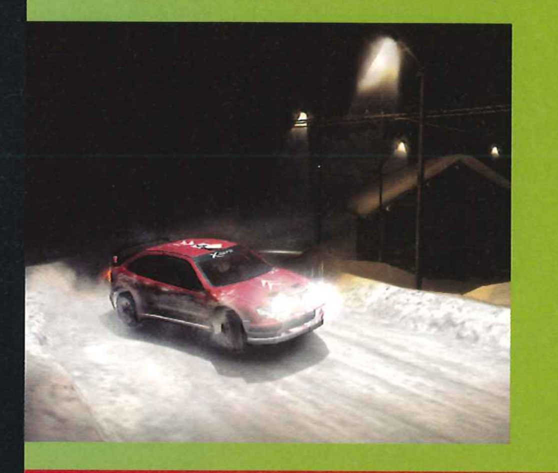
ÚLTIMA HORA METÁLICA

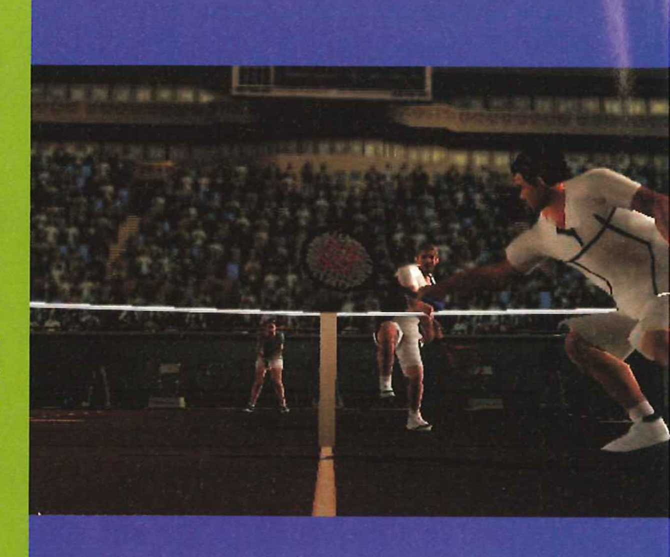
Una noticia de última hora ha llegado a nuestra Redacción poco antes de cerrar este número. *Metal Gear Solid 2* ha sido retrasado y saldrá a la venta en España el 8 de marzo. Para compensar, incluirá un DVD con extras y tres modos nuevos que no estaban en la versión americana, aunque no estará doblado al castellano.

RALLY SE ESCRIBE CON V

Tradicionalmente, dos sagas se han disputado el favor de los jugones aficionados a los rallys (por lo menos hasta que ha hecho su aparición el *World Rally Championship* de Sony). Por supuesto estamos hablando de *V-Rally* y *Colin McRae*. Ya os anunciamos la tercera parte de la serie protagonizada por el piloto británico hace un par de meses, y ahora le toca el turno al título de Infogrames.

En *V-Rally 3* cada uno de los vehículos contará con unos 16.000 polígonos y acusarán los golpes que sufran en cada tramo. Pero, además, los escenarios también sufrirán nuestras salidas de pista y algunos de sus elementos podrán romperse. Aquí tenéis una de las primeras imágenes del juego, cuya salida al mercado está prevista para el mes de junio.





EL TENIS SEGÚN NAMCO

Namco va a intentar ponerle las cosas difíciles al genial *Virtua Tennis 2* de Sega con una nueva entrega de su serie de juegos *Smash Court*, esta vez destinada a PlayStation 2.

Aquellos jugadores cabezones que pudimos disfrutar en el juego protagonizado por Anna Kournikova han pegado un buen estirón y esta vez van a ser representaciones fidedignas de tenistas reales. En *Smash Court Tennis Pro* encontraremos a campeones de la talla de Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Monica Seles, Martina Hingis o Anna Kournikova.

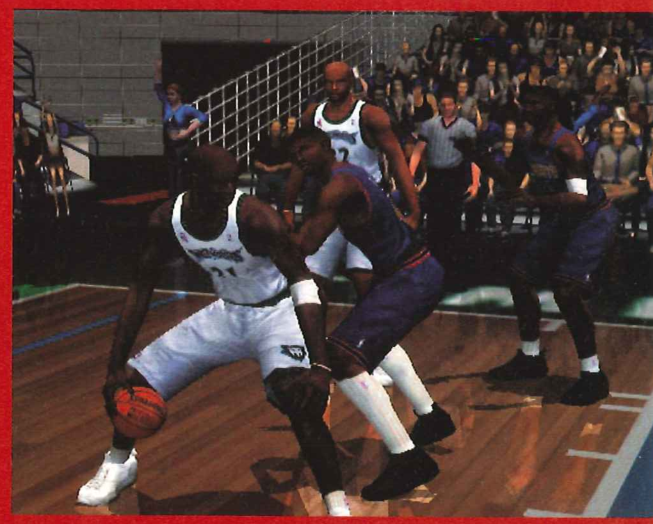
El juego permitirá la disputa de partidos a dobles en los que podrán jugar 4 usuarios vía multitap y se pondrá a la venta en Japón el próximo 7 de febrero y en Estados Unidos en primavera. De momento no se ha confirmado su lanzamiento europeo.

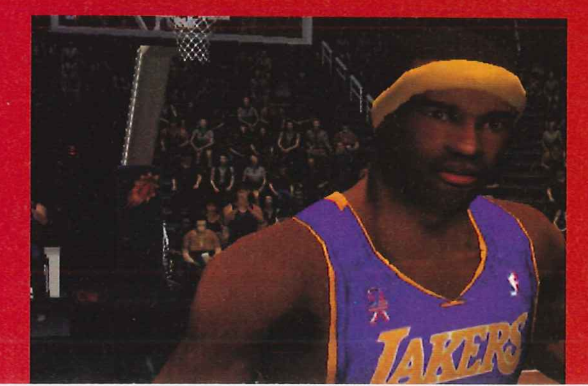
NBA 2K2 YA SE JUEGA EN ESTADOS UNIDOS

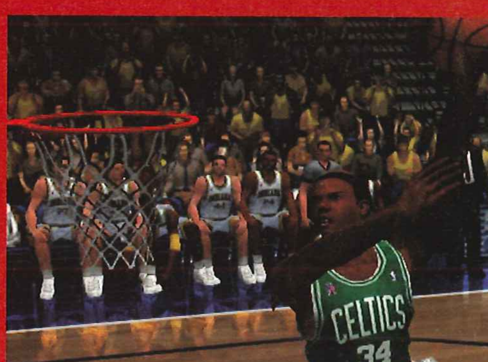
Muchos de vosotros posiblemente recordaréis un maravilloso juego llamado *NBA 2K* que apareció hace ya algún tiempo para la extinta Dreamcast. Pues bien, su segunda parte se ha puesto a la venta hace muy poco en Estados Unidos en versión PlayStation 2 y la verdad es que consigue el más difícil todavía: mejorar a su predecesor.

NBA 2K2 cuenta con más animaciones, más efectos y una mayor velocidad de juego que la primera parte. Además se han introducido opciones como un nuevo sistema para el robo de pelotas o las nuevas reglas sobre la defensa en zona.

Aunque aún no ha sido confirmada su aparición en nuestro país, esperamos poder daros pronto la buena nueva. Sin duda *NBA 2K2* será una dura competencia para los *NBA Live* de Electronic Arts que agradecerán los fans del deporte de la canasta.







MUCHO MÁS MARIO

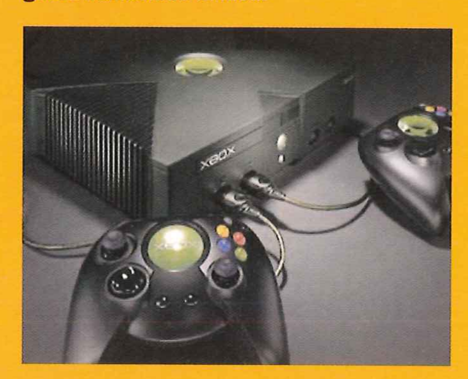


Siguiendo con la tradición de realizar versiones de clásicos de Super Nintendo para Game Boy Advance, dentro de muy poco nos llegará la edición para esta consola portátil del mítico *Super Mario World.*

La fecha de lanzamiento está prevista para el mes de marzo, aunque aún no se ha confirmado del todo si el juego se llamará *Super Mario Advance 2* o mantendrá el título original de *Super Mario World* (como en la versión americana). Lo que sí está claro es que esta versión ha conseguido comprimir toda la diversión de este genial título protagonizado por el fontanero bigotudo en la pequeña máquina de Nintendo.

TRASTEANDO CON LA X-BOX

Un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts llamado Andrew Shane Huang ha realizado una curiosa operación en una consola X-Box. Shane ha conseguido extraer la *Bios* de la placa de la consola de Microsoft y la ha trasladado a su ordenador. De esta manera pretendía llegar a sustituir el sistema operativo de la consola por el Linux (el gran rival del todopoderoso Windows). Sin embargo, parece que una llamada con cierto tono amenazante realizada desde la compañía de Bill Gates le ha hecho abandonar por ahora el proyecto. Con esta operación Shane ha demostrado que el uso de componentes estándar en el hardware de la X-Box permite tener alguna posibilidad de sustituirlos, aunque no es precisamente una tarea fácil... y al señor Gates no creemos que le guste demasiado la idea.



RAYMAN SOBREPASA LOS 10 MILLONES

El entrañable Rayman de Ubi Soft ha estado presente en el mundo de los videojuegos desde 1995, cuando protagonizó su primera aventura. La compañía gala ha anunciado recientemente que los diferentes juegos de su personaje más carismático han llegado ya a las 10,5 millones de copias vendidas en todo el mundo.

Michel Ancel fue el encargado de dar vida al desmembrado personaje hace 7 años y desde entonces se ha paseado por consolas como Dreamcast, PlayStation 1 y 2, Nintendo 64, PC o Game Boy Advance.

Aunque la cifra de juegos vendidos es ya bastante impresionante, todo parece indicar que Rayman lo superará en el futuro, ya que también visitará las consolas de nueva generación X-box y Game Cube.

UNA FLOR MUY ESPECIAL



Uno de los juegos más sorprendentes de los que han acompañado el lanzamiento de la Game Cube ha sido sin duda *Pikmin.* La última locura del genial Shigeru Miyamoto ha tenido un considerable éxito en Japón y además cuenta con un añadido revolucionario en el mundo de los videojuegos: tiene una flor con su nombre.

La flor *Pikmin* está inspirada en los personajes del juego y tiene cinco pétalos y el centro amarillo. Para los amantes de la botánica diremos que pertenece al género Sutera y que está siendo cultivada por la empresa S&G Flowers. Esta original flor estará disponible para el cultivo durante el próximo mes de abril.

CONVERSACIONES NINTENDO-SQUARE

Aunque con la decisión de Square de programar para Sony parecía que los creadores de la saga *Final Fantasy* y Nintendo habían partido peras definitivamente (las relaciones entre ambas compañías no han sido precisamente fluidas desde entonces), parece que las cosas están empezando a cambiar.

Hace poco representantes de estas dos empresas punteras en el mundo de los videojuegos han mantenido conversaciones en las que han intercambiado opiniones sobre diversos temas. Parece que sobre todo se trataron temas relacionados con el futuro de los juegos *on-line* y las opiniones fueron radicalmente diferentes.

Mientras que Nintendo pretende crear juegos en red para grupos reducidos aprovechando la conectividad entre la Game Cube, la Game Boy Advance y los teléfonos móviles, Square es más partidaria de aprovechar Internet para crear títulos que permitan jugar juntas a miles de personas en todo el planeta. En definitiva, no parece demasiado probable que ambas compañías trabajen juntas, por lo menos de momento.

LLEGA LA CONSOLA DE LOS POKÉMON

El día 15 de marzo se pondrá a la venta en nuestro país la nueva consola portátil de Nintendo, llamada Pokémon Mini. Este pequeño accesorio (centrado en estos monstruos de bolsillo que se han convertido en la nueva plaga del siglo) ofrecerá la posibilidad de jugar a diversos cartuchos intercambiables y además se podrán disputar partidas de hasta 6 jugadores simultáneos gracias a su puerto infrarrojo.

Existirán tres versiones diferentes de la consola con diversos colores y pokémons, pero todas ellas se podrán adquirir con el juego *Pokémon Party Mini.* Además, el día del lanzamiento de la consola también estarán disponibles dos cartuchos más: *Pokémon Pinball Mini* y *Pokémon Puzzle Mini.*



Prepárate, llega el SpeedPack de WanadooADSL

>1 Módem ADSL >1cable USB >Acceso a Wanadoo ADSL

WanadooADSL
tu conexión de banda ancha a Internet

- Módem autoinstalable
- Conexión permanente sin marcación
- Internet y teléfono o fax al mismo tiempo
- Tarifa plana 24 horas por 6.990 ptas./mes*
- Máxima velocidad en Internet

*Impuestos indirectos, cuota de alta y tarifas de equipamiento técnico no incluidos. Servicios prestados según Condiciones Generales de Internet y Condiciones Particulares ADSL de Wanadoo.



Wanadoo

wanadoo.es

BOFIEL Distribuidor Autorizado Wanadoo

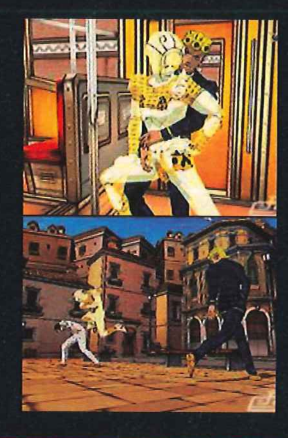
PLANETA JAPÓN

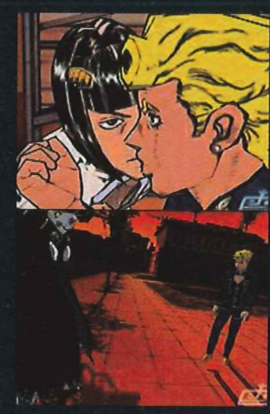




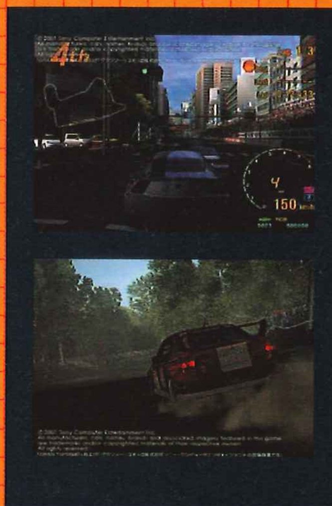
NUEVAS PELEAS ON-LINE

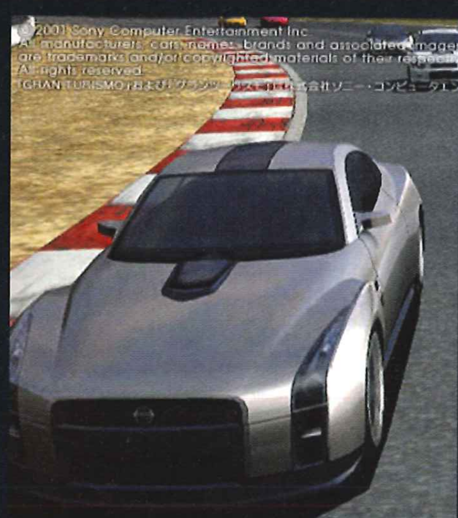
Capcom Japón ha anunciado que lanzará la próxima primavera una nueva entrega de su clásico beat-em'up basado en el manga *Jojo's Bizarre Adventure: Whirlwind of Gold* para PlayStation 2. Dicha versión contará con soporte para disputar combates *on-line*, similar al servicio con el que contaba *Marvel VS Capcom 2* en la difunta Dreamcast. Como podéis observar en las capturas, se ha utilizado la técnica *cel shading* dotando a los diseños del juego de sombras planas, algo totalmente innovador en el universo de los *one vs. one*.















ANUNCIO DE GRAN TURISMO 4

El mes pasado en estas mismas páginas dimos a conocer el reciente debut de la bestia negra de Sony de forma masiva en el continente asiático. En su feria de presentación, la Hong-Kong Playstation 2 Expo, Sony anunció que *Gran Turismo 4* saldrá al mercado oriental a mediados de este año y en él aparecerán circuitos recreados en China y Hong-Kong.

¡ULALA AL PODER!

¡Estábamos ansiosos! Ya era hora de que Tetsuya Mizuguchi y compañía desarrollaran en la 128 bits de Sony la segunda entrega de *Space Channel 5*. Los afortunados usuarios japoneses podrán disfrutar de las excelentes cualidades de la bella Ulala a partir del próximo 14 de febrero, día de San Valentín. Para celebrar tan señalada fecha, el juego saldrá a la venta solo o en un pack de lujo que contendrá el 'Kawaii Headphone' (cuya traducción vendría a ser algo así como 'auricular que mola'), igual al que usa la protagonista.



ARC THE LAD RESURGE DE SUS CENIZAS

Sony Computer Entertainment ha comenzado con muy buen pie el año anunciando el cuarto capítulo de la famosísima saga *Arc the Lad* para PlayStation 2. Rompiendo con la tradición gráfica impuesta por sus antecesores, el juego se desarrollará en un entorno 3D. Aunque todavía no se ha señalado una fecha oficial para su lanzamiento, todo apunta a que *Arc the Lad: Spirits of the Dead´s Dusk* esté acabado para el próximo otoño, más o menos cuando se celebre el Tokyo Game Show.

REGRESA EL CAOS

Hace unos meses comentamos un curioso y completo RPG para PS2 con toques de estrategia llamado *Generation of Chaos* de la compañía nipona Idea Factory. Gracias a su buena aceptación en el mercado japonés este desconocido grupo (en Occidente) ya ha empezado a programar su secuela *Generation of Chaos Next: Lost Bonds*. Ésta continúa la trama original de los reinos divididos y mantiene las peculiares secuencias de batallas, a medio camino entre la estrategia y los combates roleros tradicionales.





>>2002. 3. 7 RELEASE!<<

アーケードで圧倒的な支持をうけた縦スクロールシューティングゲーム
"サイヴァリア"が遂に"プレイステーション 2"へ完全移植!!

プレイステーション2の高解像度を生かし、
アーケードの縦画面表示のイメージを損なうことなく完全移植。
フレキシブルな画面モード設定に対応!

DISPAROS EN EL ESPACIO

Por fin los amantes de los buenos shoot-em'ups espaciales (que ya pudieron disfrutar con el excelente *Silpheed*) podrán adquirir el día 7 de Marzo la conversión de una de las mejores coin-ops de este clásico estilo: *Psyvariar Complete Edition* para PlayStation 2. Adaptado por Succes bajo licencia de Taito, esta recreativa arrasó prácticamente en todos los ránkings de las recreativas más jugadas en el país del Sol Naciente. El precio de salida que ha confirmado su distribuidora es de 5.800 yenes (unos 52 euros, y poco más de 8.500 pesetas), y se pondrá a la venta en dos packs de lujo. El primero de ellos, llamado Special Sound Box, contendrá la banda sonora del mismo, mientras que la segunda opción, Special Capture Box, incluirá un DVD con secuencias de una guía interactiva.







LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

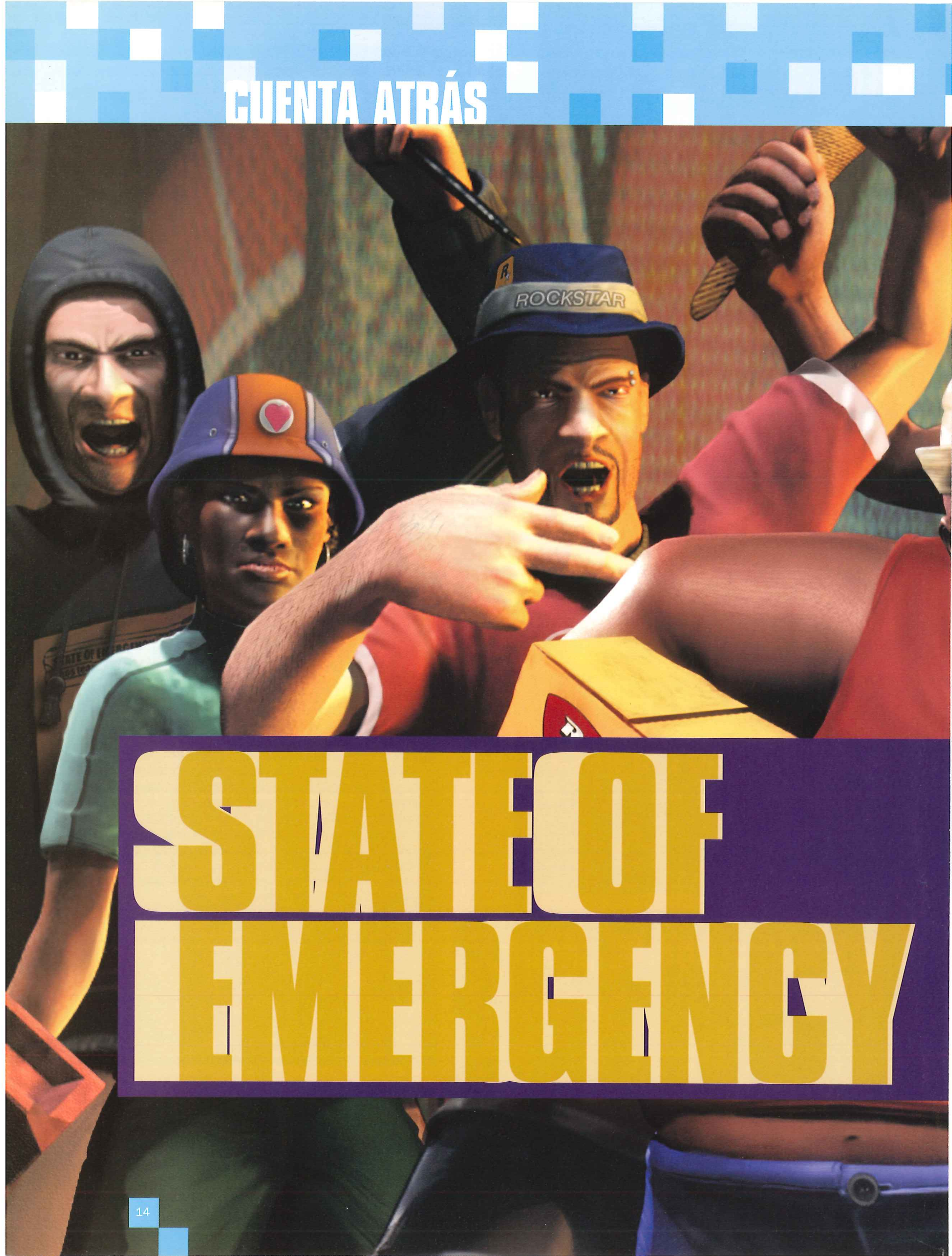
(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARESOFT)
2 GRANDIA XTREME (PS2-GAME ARTS)
3 GRAN TURISMO CONCEPTS 2001 TOKYO (PS2-SONY)
4 ONIMUSHA 2 (PS2-CAPCOM)
5 TEKKEN 4 (PS2-NAMCO)

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN, ENERO 2001

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 CRASH BANDICOOT 4: THE WRATH OF CORTEX (PS2) **114.384/114.384**
2 MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION (PS2) **75.173/583.674**
3 MOMOTAROU DENSETSU X (PS2) **72.457/198.055**
4 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (PS2) **68.445/701.585**
5 DRAGON QUEST IV (PSONE) **67.944/983.570**
6 TOKIMEKI MEMORIAL 3 (PS2) **66.256/66.256**
7 WINNING ELEVEN 5: FINAL EDITION (PS2) **59.961/228.191**
8 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY (PS2) **46.282/46.282**
9 WINNING POST 5 (PS2) **43.889/43.889**
10 SEAMAN FORBIDDEN PET (PS2) **36.936/247.433**



STATE OF EMERGENCY

NO INTENTE ESTO EN SU CIUDAD

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **VIS ENTERTAINMENT**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FEBRERO**

Después de escandalizar a medio mundo con *Grand Theft Auto 3*, no deja de sorprender que Rockstar Games se atreva ahora a editar *State of Emergency*. Y es que muchos empezarán a pensar que *GTA 3* no era para tanto cuando empiecen a conocer la mecánica de este beat'em-up.

La historia del juego, sin embargo, puede parecer la mar de normal. Nos debemos meter en la piel de un activista que forma parte de un grupo de resistencia contra la corporación Americacorp. Los dejes autoritarios de esta compañía han llevado el caos a las calles y ahora toda la ciudad está sumida en el Estado de Emergencia del título.

Lejos de proponernos desfacer el entuerto ayudando a los desvalidos ciudadanos a recuperar su normalidad, el juego nos da total libertad para hacer el bestia tanto como queramos. Podemos romper escaparates de tiendas, dar una paliza a cualquiera que pase por nuestro lado o coger sillas y romperlas en la espalda de alguien para luego pegarle





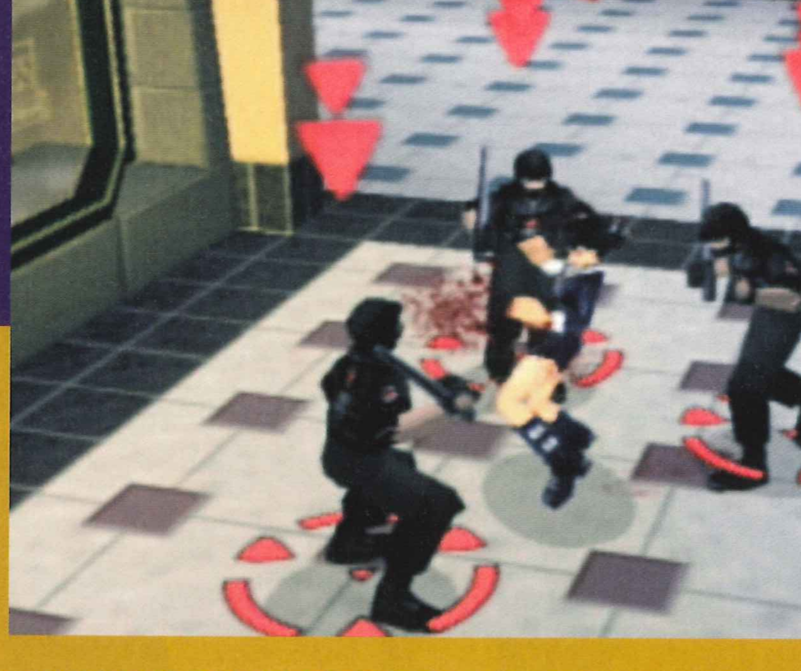




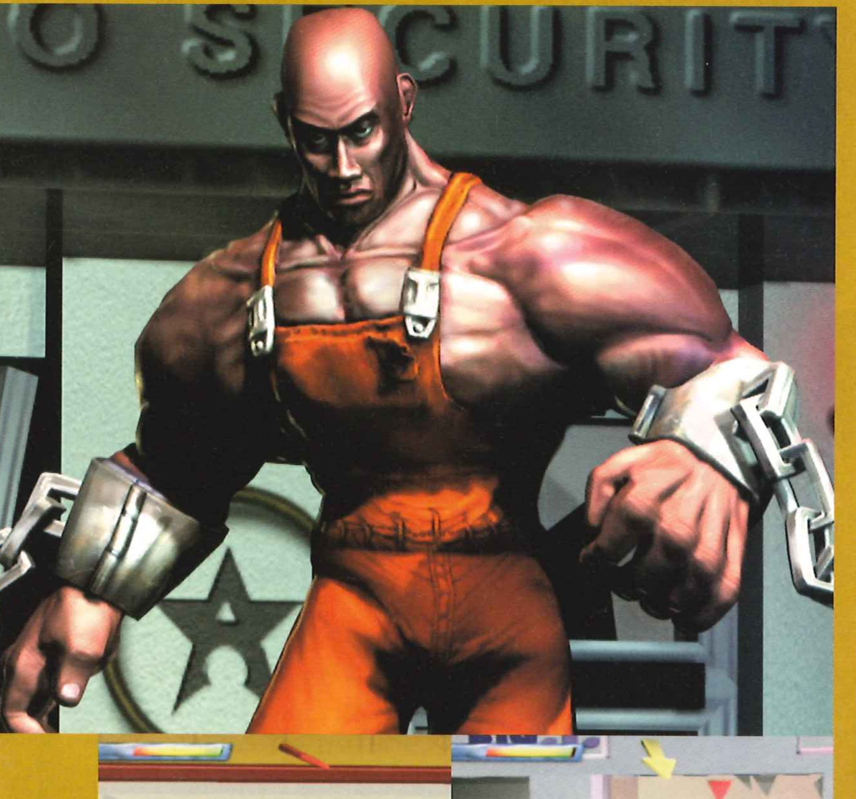
UN ARSENAL A TU ALCANCE

Aunque empezaremos cada partida con las manos vacías, enseguida nos daremos cuenta de que las calles son un auténtico arsenal. Además de las armas de fuego que dejará caer algún que otro personaje y que podemos utilizar para acribillar a todo el que se nos ponga por delante, casi todo el escenario es susceptible de convertirse en un arma. Sillas, carteles, televisores... ¡incluso cajas registradoras! pueden ser utilizadas para romper escaparates o como objetos arrojadizos.





PODEMOS ROMPER ESCAPARATES DE TIENDAS, DAR UNA PALIZA A CUALQUIERA QUE PASE POR NUESTRO LADO O COGER SILLAS Y ROMPERLAS EN LA ESPALDA DE ALGUIEN PARA LUEGO PEGARLE UN PAR DE PISOTONES EN EL SUELO



un par de pisotones en el suelo. La verdad es que no estamos ante una propuesta muy educativa.

EL LADO OSCURO DEL HOMBRE

Existen dos modos principales de juego que ponen algunas normas entre tanto descontrol. El primero se llama Revolution y es el que nos irá desarrollando la historia. Aquí el objetivo es ir cumpliendo misiones tan curiosas como escoltar a un saboteador, conseguir detonadores o evitar (a base de golpes, claro) que un miembro de la corporación abandone un centro comercial.

El otro modo tiene como explícito nombre Chaos y su sencilla premisa es hacer todos los destrozos posibles en un tiempo límite. Dentro de esta opción también es posible desbloquear el sugerente Last Man Standing, que nos propone hacer realidad aquello de "Sólo puede quedar uno".

EL DURO TRABAJO DE UN POLICÍA DE VIDEOJUEGO

Imaginaos por un momento trabajar de policía en una ciudad donde todo el mundo se ha vuelto medio tarumba y hasta la abuela más apacible se dedica a asaltar tiendas de electrodomésticos. La verdad es que puede llegar a ser bastante peligroso... En *State of Emergency* los representantes de la ley se encuentran precisamente en esta situación embarazosa, pero como son simplemente esbirros a sueldo de la corporación Americacorp no parece preocuparles mucho la seguridad ciudadana. De hecho, no tendrán ningún reparo en aporrearnos o dispararnos cuando tengan la menor ocasión.



REALMENTE IMPRESIONA AL PRINCIPIO ENCONTRARTE CON UN MONTÓN DE GENTE DESPAVORIDA, QUE SE DEDICA A ROBAR COSAS O SIMPLEMENTE A CORRER DE UN LADO A OTRO

Y la verdad es que es bastante difícil que "sólo quede uno" en cualquiera de las opciones que ofrece el juego si tenemos en cuenta la inmensa cantidad de personas que nos encontraremos en los escenarios. Realmente impresiona al principio encontrarte con un montón de gente despavorida, que se dedica a robar cosas o simplemente a correr de un lado a otro mientras intenta evitar los disparos que intercambiaremos a veces con la policía.









Ante tanto movimiento el motor gráfico responde muy bien, algo que tiene bastante mérito teniendo en cuenta la cantidad de personajes que se llegan a juntar en pantalla. Todos estos personajes cuentan con un marcado *look* de cómic muy acertado y los escenarios, por su parte, son bastante grandes y están repletos de elementos que podemos destrozar, así que todo el apartado gráfico rinde a un gran nivel.

Esperamos que todo el mundo se olvide de polémicas absurdas y juzgue a *State of Emergency* como lo que es: un excelente beat'em-up que resulta ideal para quemar la adrenalina acumulada durante el día. Al fin y al cabo, es sólo un juego.




DYNASTY WARRIORS 3

¡ES LA GUERRA!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MARZO**

Hace casi un año que, de la mano de Koei, las pantallas conectadas a una PS2 se llenaron de cientos de señores de ojos rasgados armados hasta los dientes y con mucha mala baba. Por supuesto, la mayoría habréis reconocido enseguida en esta descripción a *Dynasty Warriors 2*, uno de los beat'em-ups más impresionantes (y repetitivos, por desgracia) del catálogo de PlayStation 2. Dentro de poco podremos disfrutar con su continuación, que se podría definir como la secuela perfecta: es más grande, más largo, y aunque no innova, amplia enormemente las posibilidades del concepto original (es decir, aporrear todo enemigo que se mueva).

Para los que *Dynasty Warriors 2* les suene a película cutre de sobremesa, les diremos que en este juego adoptábamos el rol de uno de los muchos generales chinos protagonistas del episodio histórico recogido en *El Romance de los Tres Reinos*. A efectos prácticos estos significaba vapulear a cientos (y no exageramos) de enemigos con nuestro personaje realizando golpes especiales, montando a caballo, saltando o disparando flechas. En *DW 3* el plantel de personajes se ha elevado a 41, de los cuales sólo podremos elegir 10 al principio. Asimismo, se han añadido bastantes misiones más: de las 8 del primer juego pasamos a 23, a lo largo de las cuales reviviremos las trágicas batallas de su antecesor.

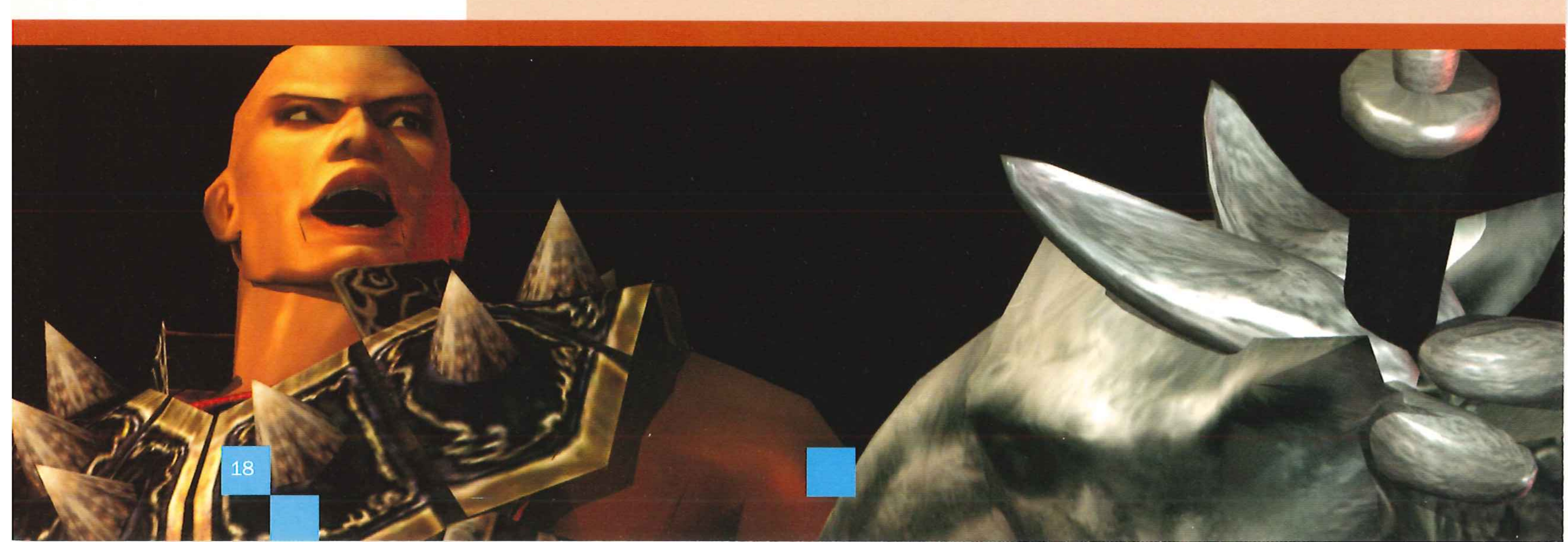
MUCHÍSIMO MÁS DE LO MISMO

Antes de empezar cualquier nivel, el juego nos permite la posibilidad de configurarlo de una forma bastante más profunda que antes. Ahora podremos seleccionar un arma (que irá mejorando con el paso de los niveles), un ítem y elegir a nuestros guardaespaldas. Pero estos guardias personales representan sólo una mínima fuerza de ataque frente a cualquiera de los poderosos guerreros que elijamos, y sus

EN *DW 3* EL PLANTEL DE PERSONAJES SE HA ELEVADO A 41, DE LOS CUALES SÓLO PODREMOS ELEGIR 10 AL PRINCIPIO

increíbles habilidades. Ahora no sólo podremos realizar combos de tres golpes y activar el llamado 'Musou' especial, ya que en función del arma que consigamos también podremos realizar espectaculares combinaciones de cuatro, cinco y hasta seis golpes.

Y por si con la compañía de nuestros guardaespaldas no fuera







¡A MÍ LA GUARDIA!

La batalla que vayamos a librar estará representada, como en *DW 2*, en un pequeño mapa táctico sobre el que están situados los distintos batallones en forma de fichas. Es en esta pantalla, justo antes de comenzar el nivel correspondiente, donde podremos elegir qué arma y qué ítems queremos utilizar. Además, podremos especificar el número de guardaespaldas que queremos que nos acompañen, y qué armas portarán éstos: espada, pica, lanza, arco o ballesta. Además, decidiremos si su actitud en batalla es defensiva u ofensiva.

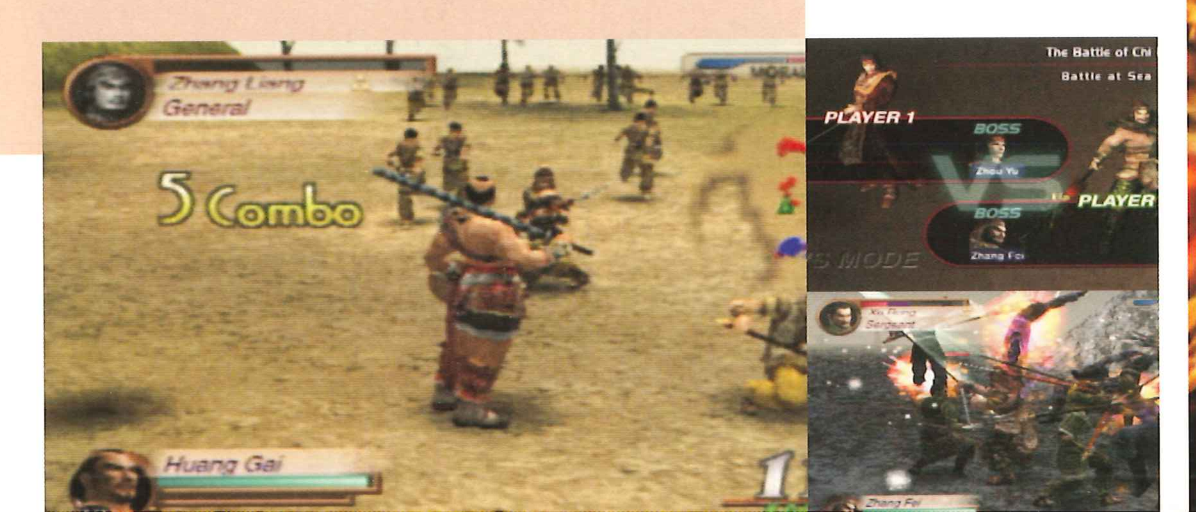




SI LUCHAMOS EN LA MISMA FACCIÓN, SERÁ UNA PARTIDA COOPERATIVA; PERO SI POR EL CONTRARIO AMBOS ELEGIMOS PERSONAJES PERTENECIENTES A EJÉRCITOS CONTRARIOS, TENDREMOS QUE LUCHAR ENFRENTADOS A NUESTRO COMPAÑERO POR LA VICTORIA EN CADA ESCENARIO

suficiente para sentirnos acompañados, siempre podremos hacer la guerra en compañía de alguien. Sí, habéis leído bien: una de las mayores pegas del anterior *DW*, la ausencia del modo para dos jugadores, se ha solucionado. Antes de empezar una nueva partida, podremos elegir en qué bando situamos a cada jugador. Si luchamos en la misma facción, será una partida cooperativa; pero si por el contrario ambos elegimos personajes pertenecientes a ejércitos contrarios, tendremos que luchar enfrentados a nuestro compañero por la victoria en cada escenario.

Todavía queda mucho por descubrir en un juego de tan enormes proporciones como es *Dynasty Warriors 3*: más modos de juego para dos jugadores, versus, la compatibilidad con los saves de *DW 2*... Y es que grandes son incluso las monturas que podremos cabalgar: en el análisis de la versión definitiva os explicaremos entre otros cómo, además de caballos como en su antecesor, podremos aplastar tropas ¡a lomos de elefantes! Algo que, sin duda, encantará a los fanáticos del primer juego y de los beat'em-ups clásicos en general.





KESSEN II

¡QUÉ DIVERTIDO ES MANDAR!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FEBRERO**

Allá por el pasado mes de marzo os ofrecíamos, junto con el análisis del primer *Kessen*, un avance de lo que sería su segunda parte, que estaba a punto de aparecer en Japón. Prácticamente un año después llega a tierras occidentales aquel juego, y la verdad es que hace honor a todo lo que esperábamos de él.

Koei, compañía nipona famosa por sus juegos de estrategia, ha decidido ambientar esta segunda entrega en la China de la famosa época del Romance de los Tres Reinos en lugar de en el Japón del siglo XVII. Con este telón de fondo asistiremos a lo que parece una historia de amor en la que Liu Bei, el protagonista, intenta liberar a su amada Diao Chan, secuestrada por el malvado Cao Cao. Sin embargo, la cosa es más complicada de lo que parece, y nuestro héroe también deberá liberar a China de la tiranía de Cao (no, no es que el Cola Cao haya extendido su monopolio hasta Oriente, lo que pasa es que el villano de turno quiere convertirse en el nuevo emperador). Toda esta historia está explicada magistralmente en las brillantes secuencias de vídeo que tienen lugar entre cada una de las batallas.

LA ÉPICA HECHA BATALLA

Porque lo realmente importante en el juego son sus épicas batallas, que cuentan con numerosos cambios respecto al primer *Kessen*. Para empezar, los preparativos que deben realizarse antes de cada pelea se han simplificado enormemente y ahora simplemente deberemos escoger entre tres estrategias que nos presentan nuestros generales.

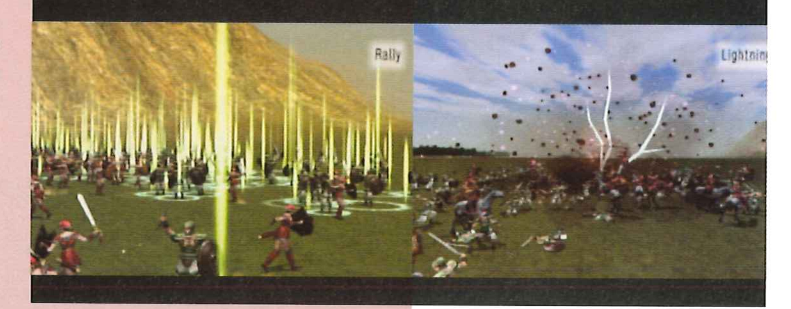
Las batallas son bastante más interactivas, ya que es posible controlar directamente a los generales. Además de repartir estopa a diestro y siniestro, de esta manera también podremos aprovechar los nuevos ataques mágicos de cada uno de nuestros personajes, que también contribuyen a que el juego sea todo un espectáculo visual.

Si a todo esto le unimos unos escenarios más detallados, la presencia de más soldados en pantalla, una música más épica y un control más intuitivo, parece lógico pensar que *Kessen II* ofrece mucho más que su predecesor. Que no es poco.

LOS PREPARATIVOS QUE DEBEN REALIZARSE ANTES DE CADA PELEA SE HAN SIMPLIFICADO ENORMEMENTE Y AHORA SIMPLEMENTE DEBEREMOS ESCOGER ENTRE TRES ESTRATEGIAS QUE NOS PRESENTAN NUESTROS GENERALES

LA IMPORTANCIA DE SER GENERAL

Controlar a nuestros generales nos da la oportunidad de desplegar todo el poder de sus ataques mágicos. Cada uno de estos personajes cuenta con una serie de exclusivos movimientos que van desde la lluvia de fuego hasta la caída de relámpagos, pasando por hechizos que aumentan la moral de la tropa (para los mal pensados aclararemos que son hechizos sin alcohol). Estos nuevos movimientos quizá no gusten a los fans de la estrategia militar pura y dura, pero son una magnífica ocasión para demostrar el potencial de la PlayStation 2 gracias a los efectos de luces y partículas y a los planos que nos mostrarán las consecuencias de los ataques en el campo de batalla.













SOUL CALIBUR II

AL FILO DE LA PERFECCIÓN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

LAS VERSIONES DOMÉSTICAS DEL JUEGO CONTARÁN CON MUCHÍSIMOS EXTRAS





Dos años después de su lanzamiento, todavía nos quedamos con la boca abierta cada vez que jugamos con esa obra maestra de los beat'em-ups llamada *Soul Calibur* para Dreamcast. Y es que aunque Namco puso el listón muy alto en la versión para la estupenda (y casi desaparecida) consola de Sega, parece que lo van a superar con creces con su segunda parte, que tendrá una versión para cada una de las consolas de nueva generación (X-Box, Game Cube y por supuesto PS2). ¿Cuál será la más fiel de todas al arcade? Bueno, simplemente os diremos que la recreativa, que lleva desde estas Navidades funcionando en los salones de juego japoneses, está instalada en la placa System 246, que cuenta con una arquitectura muy, muy parecida a la de PlayStation 2...

Además de los tres personajes nuevos que podéis observar en los despieces, se ha confirmado el retorno de diez luchadores 'clásicos' como son, entre otros, Ivy, Astaroth, Kilik o Mitsurugi. Por supuesto, habrá más púgiles secretos para descubrir, y Namco ya ha anunciado que, como es habitual, las versiones domésticas contarán con muchísimos extras, entre ellos un interesante modo Historia.

NUEVO PERSONAJE **CASSANDRA**

A pesar de que al principio se creía que Sophitia repetiría papel, es su hermana Cassandra la que toma sus armas y se dispone, de nuevo, a desfacer entuertos. El hijo de Sophitia (¡oooh! ¡lo sentimos por sus fans, pero... ya ha sido mamá!) es mutilado por cierta hoja metálica de perversas intenciones y su tía, minifalda en ristre, se dispone a vengarlo.





NUEVO PERSONAJE **PHAN YUNG TSUNG**

Este luchador es el cabecilla de un clan de piratas, y pertenece a la misma escuela que el elegante espadachín chino que manejamos en *Soul Calibur*, Hwang Sung Kyung. Además del repertorio de golpes propios de su estilo, Phan Yung ha incluido ciertos movimientos y patadas, influenciado por las artes marciales coreanas. Como buen pirata, su principal objetivo es robar la preciada Soul Edge.



NUEVO PERSONAJE **TALIM**

Esta encantadora fémina compensa la relativa debilidad de sus golpes con su gran agilidad. Esto, unido a las dos pequeñas hojas que utiliza como arma, la convierte en un personaje muy atractivo para los amantes de los combos rápidos y seguidos. Como sacerdotisa del Aire, debe asegurarse que la diabólica espada Soul Edge no se utiliza con fines perversos.







GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA

MEJORANDO LO PASADO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM/NAMCO**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Tras la decepción que supuso el primer *Gun Survivor*, empezábamos a creer que Capcom había decidido no hacer más experimentos combinando su saga *Resident Evil* con los juegos de pistola. Sin embargo, la compañía japonesa está dispuesta a sacarse la espina con un nuevo *Gun Survivor* situado esta vez en el universo de la última parte de la serie: *Code: Veronica*.

Este título está basado en la última aventura de la familia Redfield. Mediante una perspectiva en primera persona podremos acabar con los zombies utilizando la GunCon 2 de Namco, gracias a un control que aproxima más este título a juegos tipo *Doom* que a *shooters* del estilo de *The House of the Dead*.

Es posible escoger entre la encantadora Claire Redfield o Steve Burnside (alias 'Leo di Caprio') para jugar en cualquiera de los dos modos del juego. En el modo Arcade el objetivo es escapar de la isla Rockfort y para ello es necesario encontrar una llave y vencer a un jefe final en cada área. De esta manera los momentos de exploración tan típicos en la saga se han mantenido, aunque evidentemente son bastante menos importantes que la acción. Para salir de la isla de marras con vida será posible contar con la ayuda del personaje que no hayamos elegido, aunque por desgracia estará controlado por la máquina ya que *Gun Survivor 2* sólo permite la participación de un jugador.

MEDIANTE UNA PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA PODREMOS ACABAR CON LOS ZOMBIES UTILIZANDO LA GUNCON 2 DE NAMCO

La otra opción es el modo Dungeon, en el que básicamente deberemos obtener la mejor puntuación posible acabando con todo bicho que se nos ponga por delante, esta vez actuando siempre en solitario. En el surtido grupo de enemigos no faltan ilustres engendros como los Tyrant, los Bandersnatch o el inigualable Nemesis.

Gun Survivor 2: Code Veronica no promete precisamente marcar un antes y después en lo que a nivel técnico se refiere, pero por lo menos parece que subirá el bajo listón que dejó su predecesor. Fácil lo tiene y además cuenta con el punto a favor de estar basado en una genial recreativa desarrollada conjuntamente por dos de la compañías más importantes dentro del mundo de los videojuegos: Namco y Capcom.





LA OVEJA NEGRA

Después de leer este artículo muchos de vosotros estaréis pensando: pero ¿realmente era tan malo el primer *Survivor*? La verdad es que, aunque opiniones hay para todos los gustos, aquella primera parte nos decepcionó bastante, sobre todo, por lo mucho que esperábamos de ella. La acción nos metía en la piel de un hombre amnésico que debía escapar de un pueblo repleto de los inevitables monstruos creados por Umbrella. Lo que prometía ser todo un espectáculo con un montón de Tyrants que nos acosaran tras cada esquina se convirtió en uno de los juegos más flojitos y aburridos de Capcom.





BLOOD OMEN 2

A PUNTO DE HINCAR EL COLMILLO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Parece que Eidos está dispuesta a exprimir al máximo la compleja ambientación del mundo de Nosgoth. Después de deleitarnos con el notable *Soul Reaver 2*, la compañía inglesa está a punto de lanzar la segunda parte de las aventuras del terrible vampiro caído Kain. En esta ocasión, la historia comienza con el 'nacimiento' (mil años antes de los hechos del primer *Soul Reaver*) de éste como criatura de la noche. Esto ocurre cuando, una noche al salir de una taberna, unos asaltantes acaban con la vida de Kain. En un vacío fuera del tiempo y el espacio, se le ofrece la oportunidad a su alma de volver al reino mortal en forma de vampiro para acabar con sus asesinos... una elección de devastadoras consecuencias, que el atormentado ser escoge sin dudar.

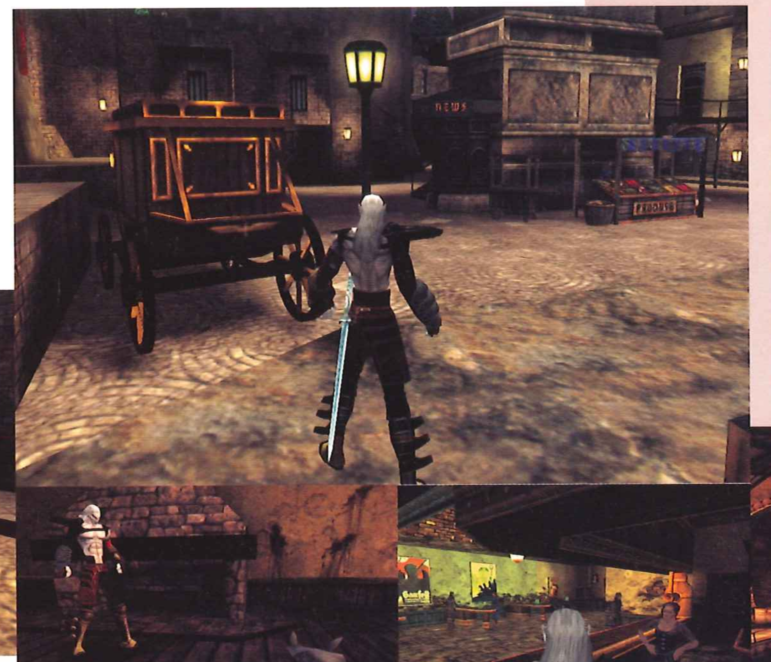
SANGRE A CHORROS

En nuestro camino por el mundo de Nosgoth, podremos saber en todo momento las distintas reacciones de sus gentes hacia Kain. Gracias a un indicador, conoceremos si cualquiera de los 50 tipos diferentes de personajes que nos encontremos (desde caballeros Sarafan hasta pobres campesinos, pasando por todo tipo de demonios y bichos) nos tienen miedo, respeto, curiosidad o quieren hacerse un collar con nuestros intestinos. Esto será de vital importancia ya que ciertos personajes, como si de un RPG se tratara, intentarán hacer tratos con nosotros y ofrecernos recompensas.

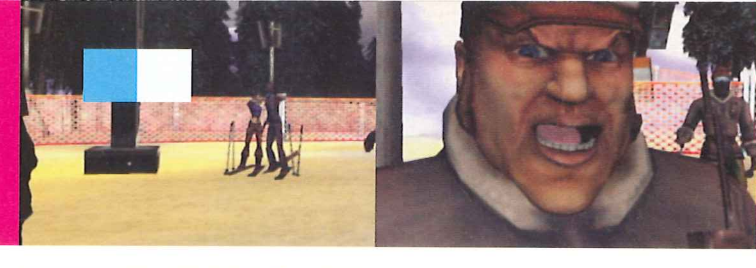
GRACIAS A UN INDICADOR, CONOCEREMOS SI CUALQUIERA DE LOS 50 TIPOS DIFERENTES DE PERSONAJES QUE NOS ENCONTREMOS NOS TIENEN MIEDO, RESPETO, CURIOSIDAD O QUIEREN HACERSE UN COLLAR CON NUESTROS INTESTINOS

Pero si nos encontramos con gente hostil en nuestro camino, conviene saber que al igual que Raziel en *Soul Reaver*, podremos absorber su energía vital. Eso sí, en esta ocasión no devoraremos espíritus, sino chorros de sangre extraídos, directamente y a presión, de los cuerpos inertes de nuestras víctimas.

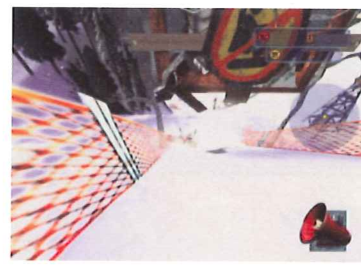
Aunque en la versión previa que hemos recibido los gráficos todavía eran bastante rústicos (las caras de los personajes, y de Kain en particular, están trabajadas de manera muy tosca) esperamos que este juego tenga, como mínimo, la trabajada parte técnica de *Soul Reaver 2*.









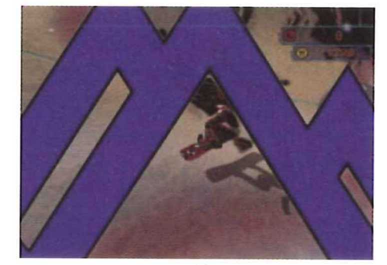






DARK SUMMIT









APATRULLANDO LA MONTAÑA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **RADICAL ENTERTAINMENT**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MARZO**

De unos meses hacia aquí, quizá a raíz del éxito de juegos como *SSX*, los programadores han visto un filón en los juegos de *snowboard*. *Dark Summit* es una vuelta de tuerca a lo visto en el género: se trata de un juego cuya principal innovación es que se articula en torno a una trama o historia que implica al protagonista y que pretende dar sentido (ejem ejem) a sus cabriolas y piruetas. Así, a lo largo del descenso por montañas más largas que el campo de Oliver y Benji, el jugador tendrá que completar una serie de misiones de dificultad variable, consistentes en desentrañar los secretos que guardan las zonas militarizadas. Pero no es un camino de rosas: durante el trayecto, el jugador tendrá que sortear toda clase de obstáculos (bombas, piscinas repletas de líquidos corrosivos, persecuciones, Testigos de Jehová con ganas de hablar, etc.). Sin embargo, algunas de estas misiones están más orientadas al lucimiento personal, puesto que incentivan los *flips*, los *grabs* y los *grinds* y proporcionan monedas que luego se pueden canjear por una mejor equipación... quizá sean las más reconfortantes.

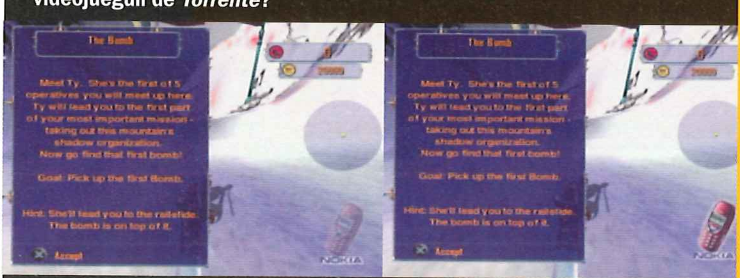
Técnicamente el juego es bastante apañado, a pesar de ciertos aspectos que deslucen la valoración global, como el *pop-up* de los fondos o el notable *clipping* que se da entre el jugador y los objetos que se encuentra en su camino, elementos éstos que dejamos en cuarentena a la espera de que se solucionen en la versión final del juego.

La idea, si bien es innovadora, presenta algunos problemas, ya que muchas de las misiones no están suficientemente explicadas o son algo confusas en su realización. Esperemos que los programadores sepan subsanar a tiempo un elemento que, teniendo en cuenta la importancia que la trama tiene en este juego, parece una pieza clave para su desarrollo.

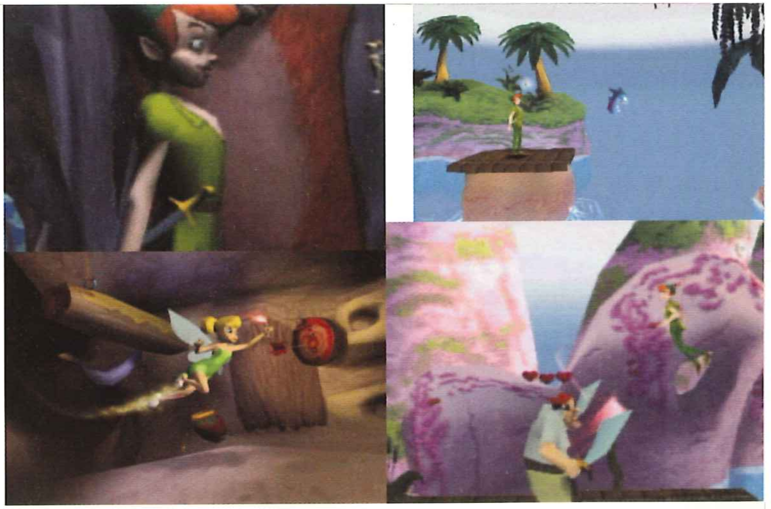


CONNECTING PEOPLE

Ensimismado y atento al descenso, recibes una llamada y... ¡Oh, diantres, rezapateta! El jefe de la misión te llama desde un teléfono Nokia, que aparece convenientemente anunciado en la parte inferior derecha de la pantalla. No sabemos si es un guiño a *Los Ángeles de Charlie* o si (lo que es la opción más probable) la empresa sueca ha dejado caer algunos dólares para este patrocinio subliminal. ¿Se anunciará el nuevo disco de El Fary en la próxima adaptación videojueguil de *Torrente*?







PETER PAN: ADVENTURES IN NEVER LAND

VOLANDO VOY, VOLANDO VENGO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **DOKI DENKI STUDIO**
EDITOR **DISNEY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **MARZO**

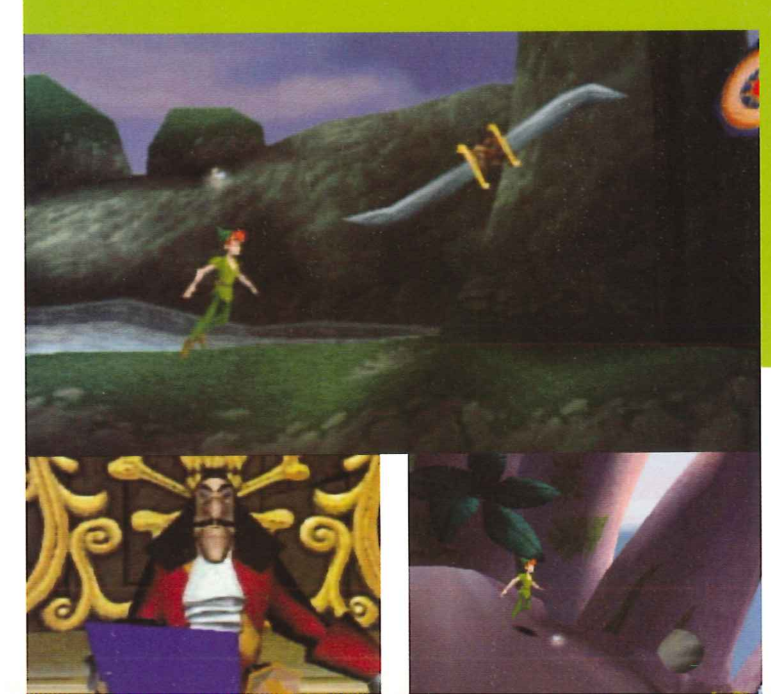
Ha llegado a nuestras manos un nuevo plataformas para nuestra querida PS One que recrea la historia de *Peter Pan: Return to Never Land*, secuela del clásico de Disney de 1953 que llegará a la gran pantalla durante este año (y que será, con toda seguridad, el nuevo bombazo de la factoría de dibujos animados más universal). Peter Pan vive en el País de Nunca Jamás, un bello lugar en el que sus habitantes no envejecen. El malvado Capitán Garfio (incansable enemigo de Pan que tiene que pensar antes de rascarse la nariz) rapta a Jane, la hija de una antigua amiga del protagonista, Wendy. Para escapar del horror que se vive en Londres durante la II Guerra Mundial, Jane revive las historias de su madre en Nunca Jamás y Garfio se aprovecha de ello para secuestrarla y usarla como reclamo para Peter Pan, cuyo cometido será destruir al malvado pirata.

Nos encontramos ante el típico plataformas 2D con factura Disney, de un estilo gráfico similar al de *Mickey's Wild Adventure* (sencillón y agradable, vamos) y con la jugabilidad de títulos como *Bichos* o *El Rey León*. Niveles largos, pasajes secretos, banda sonora aventurera y una dificultad simplona hacen de este título una joya para el público infantil. De hecho, las extensas escenas animadas que separan los niveles son como pequeñas entregas de cine Disney, formato familiar.

NOS ENCONTRAMOS ANTE EL TÍPICO PLATAFORMAS 2D CON FACTURA DISNEY

PETER PAN & COMPANY

Peter Pan se desplaza básicamente volando, aunque hay niveles en los que nos pondremos en la piel de su inseparable amiga Campanilla para superar una serie de entretenidas pruebas. *Puzzles*, combates y carreras amenizarán los cansinos tiempos de carga entre diferentes zonas. Una amplia gama de enemigos, la pandilla de los Niños Perdidos, y numerosas referencias a la película animada ayudan a crear una ambientación mágica digna de elogio, pero insuficiente para el jugón adulto. Aunque si has estado en el País de Nunca Jamás y no has crecido desde entonces... puede que la próxima edición de este título te interese.

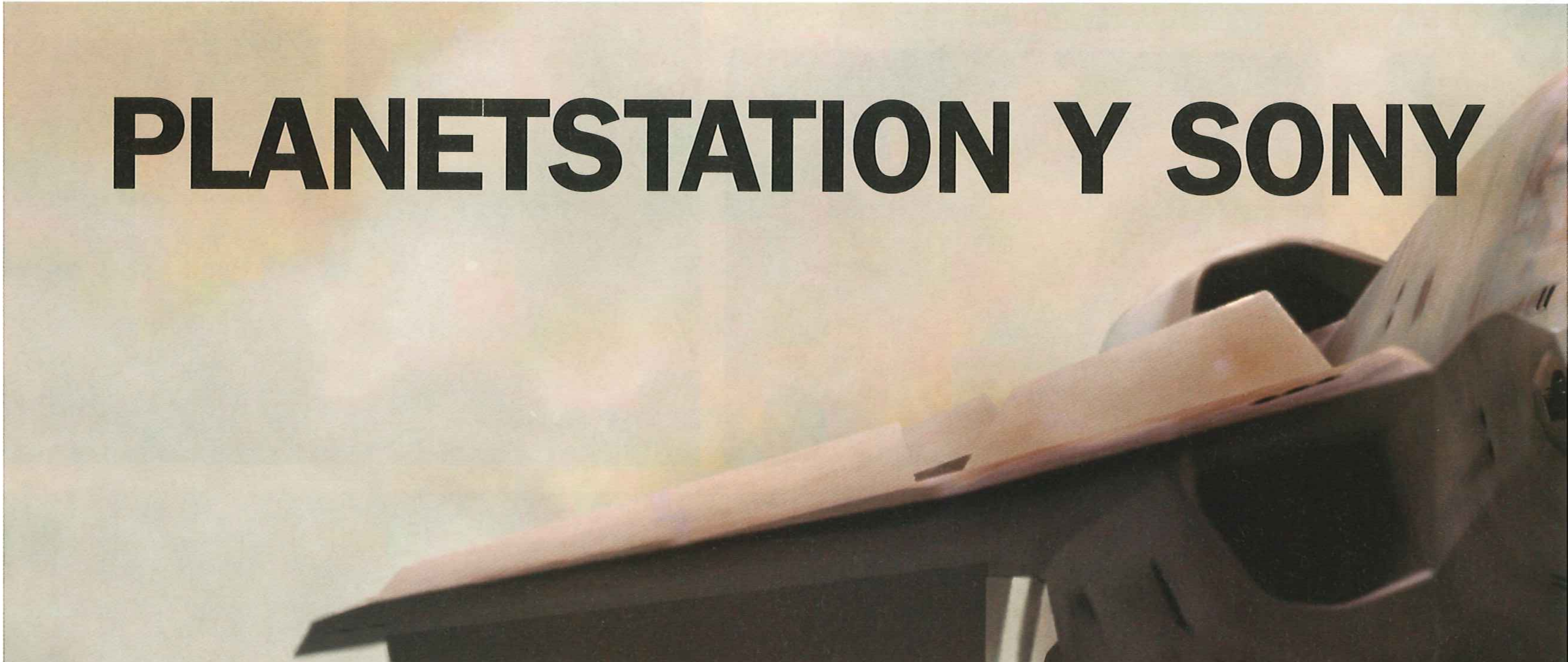


EL ANTIGUO ARTE DEL VUELO

Que Peter Pan se desplace volando ha sido una acertada (y obligada por la historia) decisión de los programadores. Un correcto y apurado control analógico nos permitirá salvar todo tipo de obstáculos y enemigos. Sólo podremos pisar el suelo en las partes de los escenarios que estén recubiertas con madera. La sensación gravitatoria es un original añadido que se agradece en un género tan trillado como el de los plataformas.



PLANETSTATION Y SONY



SORTE

10 LOTES DROPSHIP

SORTEAMOS 10 LOTES QUE INCLUYEN UNA COPIA DEL JUEGO, UNA CAMISETA Y UNA BOLSA EXCLUSIVAS DROPSHIP. PARA HACERTE CON UNO, SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE A ESTA PREGUNTA:

¿QUÉ SIGNIFICAN LAS SIGLAS UPF EN *DROPSHIP*?

A **UNIÓN PENSIONISTAS FAMÉLICOS**

B **UNIVERSITAT POMPEU FABRA**

C **UNIVERSAL PHOTOGRAPH FREELANCERS**

D **UNITED PEACE FORCE**

¿QUÉ SIGNIFICAN LAS SIGLAS UPF EN *DROPSHIP*?

A **UNIÓN PENSIONISTAS FAMÉLICOS**

B **UNIVERSITAT POMPEU FABRA**

C **UNIVERSAL PHOTOGRAPH FREELANCERS**

D **UNITED PEACE FORCE**

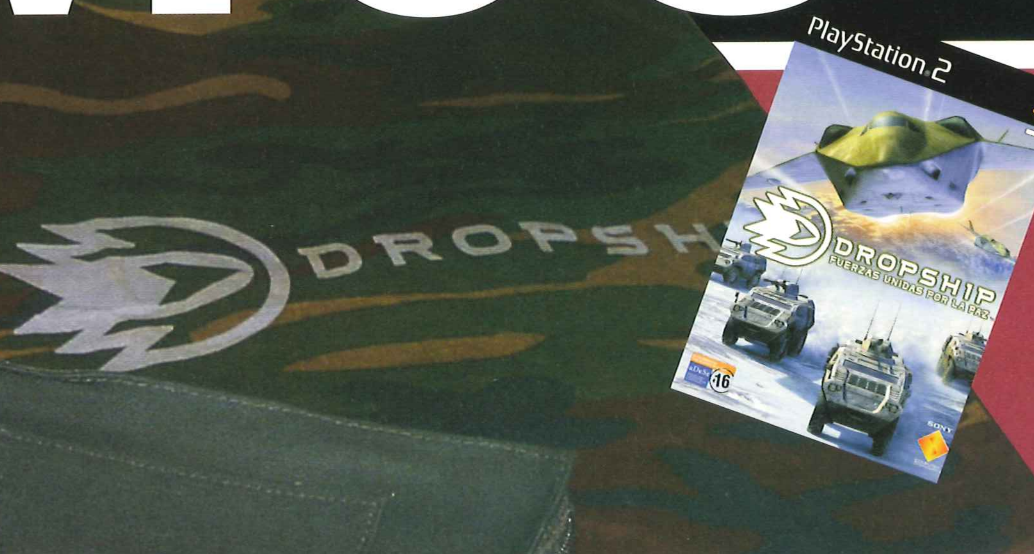
NOMBRE

DIRECCIÓN C.P.

TELÉFONO

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO DROPSHIP (PLANET 39) PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat BARCELONA











BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de marzo de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 41 de *PlanetStation*.








TONY HAWK'S PRO SKATER 3

NEVERSOFT AL *RE-SKATE*

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **66,05 EUR (10.990 PESETAS)**

Desde que se revelaran como uno de los equipos de desarrollo más interesantes de Estados Unidos gracias al revolucionario *Tony Hawk's Pro Skater*, los chicos de Neversoft han seguido ofreciéndonos sorpresas muy agradables. Buena prueba de ello son *Spiderman* o la segunda parte de su saga de *skateboard* (que, con apenas un año de diferencia respecto a la primera parte, la superaba de sobras). Ahora, casi trece meses más tarde, sus programadores han decidido llevar la saga de 'Antonio Halcón' unos cuantos pasos más adelante aprovechando el cambio de los modestos 32 bits de la PS One a los potentísimos 128 de la PS2.

Para realizar este cambio de consola los programadores han tenido que rehacer el motor gráfico que usaban en la gris de Sony. Y una vez visto este *Tony Hawk's Pro Skater 3* hay que decir que los resultados son formidables. Se han terminado los polígonos temblorosos, las texturas planas y los fondos repletos de *pop-up*. Ahora disfrutaremos de unos entornos grandes y sólidos con unos horizontes claros y sin rastro de defectos gráficos (claro que, al acercarse a ellos uno se da cuenta que están más vacíos que el certificado de estudios de Jesulín de Ubrique, pero bueno).

Además, las animaciones de los patinadores se han rehecho completamente junto al modelado de los mismos. De esta forma las habituales acrobacias ganan en espectacularidad y realismo, así como las inevitables caídas, ahora mucho más espeluznantes (a ello contribuye que la sangre que vierten los *skaters* no desaparezca, por lo que siempre hay un bonito recordatorio de cada *leche* que nos hemos dado contra el

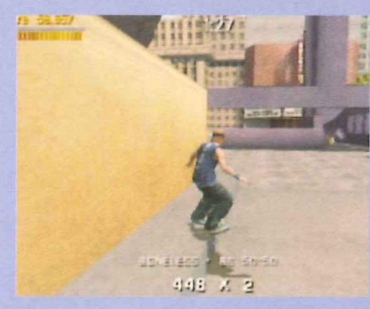












suelo). A este magnífico nivel técnico sólo se le pueden echar en cara ciertos defectos como que a veces (pocas) no se mantiene la deseada cifra de 60 cuadros por segundo, que ciertas texturas tienen un resolución baja o que se produce un notable problema de *clipping* cada vez que los patinadores se acercan demasiado a la cámara.

COMO TONY NO HAY NINGUNO

Pero si en algo ha explotado Neversoft las capacidades técnicas de la bestia negra de Sony ha sido en la creación de los nueve niveles en que los *skaters* pueden lucirse con sus piruetas (más los tres desbloqueables provinentes de ediciones anteriores de *Tony Hawk's Pro Skater*). Éstos no sólo son mucho más grandes y nítidos, sino que además también tienen un nivel de interactividad y una vida propia mucho mayores que antes. Sólo hay que ver niveles como Airport o Los Angeles para darse cuenta que se han acabado los decorados vacíos como si se estuviera jugando una final de la Copa de Europa entre el Barça y el Madrid: ahora hay peatones por todas partes y responden a nuestras acciones de distintas maneras, según su carácter.

Esta remodelación también ha servido para que los programadores den un paso adelante en el tema de los *goals* u objetivos. Aunque se han conservado los clásicos como conseguir una puntuación determinada, recoger las letras de S-K-A-T-E o hacer una pirueta determinada, el resto están mucho más desarrollados. Ahora son más complejos y aprovechan las posibilidades de los grandes escenarios, obligándonos a utilizar nuestra imaginación más de lo que habíamos hecho hasta ahora. Aun más: los *goals* en los que hay que hacer un cierto truco son diferentes según el tipo de patinador que estemos utilizando, lo que dota de aún mayor profundidad a este *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Para realizar estas proezas no sólo contamos con los 13 *skaters* disponibles (sin contar a los siete ocultos), sino que además podremos crear nuestros propios patinadores gracias al mejorado modo Create-A-Skater. El cambio de consola permite afinar mucho más el aspecto y las habilidades de los personajes que generamos, dejándonos ejercer de Doctor Frankenstein para crear monstruos como un José Manuel Parada *skater* (cosa que no recomendamos, porque iría dejando marcas de tinte por todas las pistas).

NUEVAS HABILIDADES PARA MR. HAWK

Si *Tony Hawk's Pro Skater 2* incluía como novedad el 'manual', que permitía encadenar trucos, en esta tercera parte los desarrolladores de Neversoft han decidido ir un paso más allá y han creado una nueva habilidad llamada 'revert'. Ésta permite unir piruetas, pero no únicamente en el suelo como el 'manual' sino (y ésa es la gran aportación) en plena caída por una rampa, con la consiguiente dinamización de la ejecución de trucos. No obstante, si nuestra habilidad manual rivaliza en torpeza con la del peluquero de Paco Porras, no os preocupéis: esta juego de *skateboard* incluye un completo tutorial con indicaciones de viva voz de Tony Hawk.

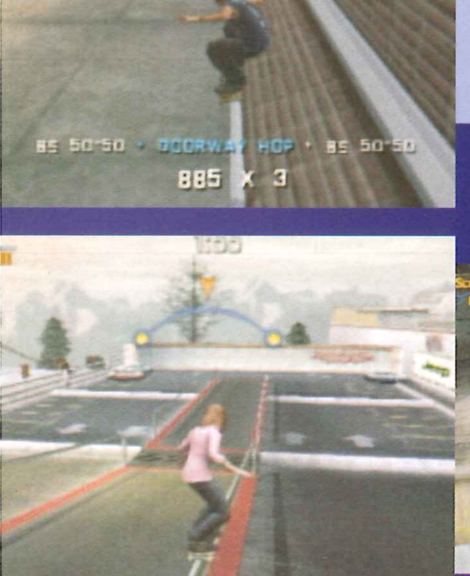
LO MEJOR DE CADA CASA

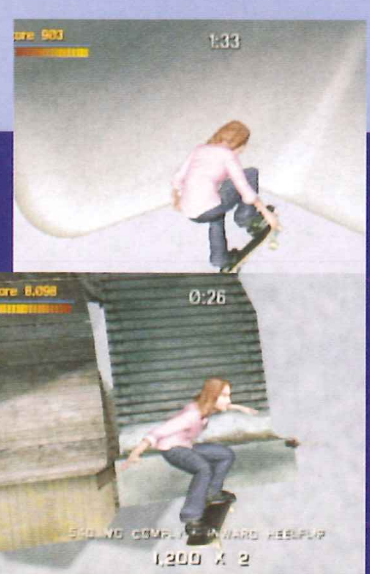
Algo tan tradicional como los programas de Fin de Año casposos (una Nochevieja sin caspa no es Nochevieja) es que los chicos de Neversoft hayan incluido en *Tony Hawk's Pro Skater 3* un montón de sorpresas desbloqueables. Quizá una de las más divertidas sea la de jugar con los personajes ocultos, entre los que reinciden clásicos como el Oficial Dick o Private Carrera y dos adquisiciones de lujo: el malo de *La Amenaza Fantasma*, Darth Maul (también conocido como 'El hombre de la cintura con celo'), y uno de los personajes más carismáticos de la Marvel, Lobezno. Para babear a chorros, vamos.





PARA REALIZAR EL CAMBIO DE CONSOLA SE HA TENIDO QUE REHACER EL MOTOR GRÁFICO, Y UNA VEZ VISTO ESTE *TONY HAWK'S PRO SKATER 3* HAY QUE DECIR QUE LOS RESULTADOS SON FORMIDABLES







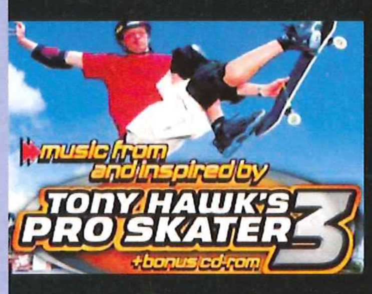






MÁS QUE TONY HAWK, TONY MANERO

Coincidiendo con la aparición en las Américas de *Tony Hawk's Pro Skater 3*, la casa de discos Maverick Records (comandada por la insigne Madonna) publicó su banda sonora en un doble CD. Uno de ellos contenía interesantes pistas multimedia, pero el otro albergaba canciones extraídas de o inspiradas en el juego de Neversoft, interpretadas por grupos como NOFX, Alien Ant Farm, Pennywise, Papa Roach o Deftones (aunque están ausentes joyas como *Ace of Spades*, la clásica canción de Motorhead que adorna la *intro* del juego). Pero lo mejor es que, gracias a un acuerdo de distribución muy de agradecer, podemos disfrutar de esta banda sonora en nuestro país.





LOS NIVELES NO SÓLO SON MUCHO MÁS GRANDES Y MÁS NÍTIDOS, SINO QUE ADEMÁS TAMBIÉN TIENEN UN NIVEL DE INTERACTIVIDAD Y UNA VIDA PROPIA MUCHO MAYORES QUE ANTES



De hecho, realizar piruetas también resulta más sencillo que en los títulos anteriores (lo único que le añade dificultad es la velocidad que alcanzan los patinadores). Sin ir más lejos, al hacer *grinds* aparece en pantalla un indicador que permite saber cuánto equilibrio falta. Y es que este *Tony Hawk's Pro Skater 3* continúa la evolución que ha seguido la saga desde su primer título: poco a poco se ha ido perdiendo realismo en las piruetas de los *skaters* a cambio de una mayor espectacularidad visual pero, sobre todo, en favor de la jugabilidad y la diversión.

Desde luego, no se puede decir que *Tony Hawk's Pro Skater 3* presente cambios revolucionarios con respecto a sus predecesores (con la excepción de la opción de juego *on-line*, que tristemente no podremos disfrutar en nuestro país). Pero tampoco se puede acusar a sus desarrolladores de haber hecho el mismo juego con mejores gráficos, ya que han introducido mejoras suficientes como para que Neversoft siga manteniéndose en la cima de los creadores del género. Sus programadores ya están trabajando en el futuro *Tony Hawk's Pro Skater 4*, así que a la saga todavía le queda mucha, mucha cuerda.







NO ME ENREDES TONY, NO ME ENREDES

Aunque por el momento no se puede usar (al menos, en nuestro país), *Tony Hawk's Pro Skater 3* lleva incluida una opción de juego *on-line*. Lo ideal, por supuesto, sería usarla con el módem oficial de Sony, pero como todavía no ha aparecido también puede utilizarse alguno de los módems o adaptadores Ethernet con salida USB que permite usar el juego, y que deberían conectarse al correspondiente puerto de la PS2. Gracias a un acuerdo con GameSpy, empresa de la que Activision ha usado su tecnología multijugador en red, el juego de *skateboard* permite que hasta cuatro skaters compartan pista, compitan entre ellos e incluso charlen.





ARRIBA
- MÁS RÁPIDO Y TREPIDANTE
- AÚN MÁS INNOVACIONES EN LOS COMBOS
- MISIONES MUCHO MÁS ELABORADAS
- IMPAGABLE BANDA SONORA

ABAJO
- ALGUNOS FALLOS GRÁFICOS
- QUE NO SE PUEDA USAR LA OPCIÓN *ON-LINE*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	10

VALORACIÓN GLOBAL

9,5

MOTO GP 2

ESPECTÁCULO SOBRE DOS RUEDAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,50 EUR (9.900 PESETAS)**

La secuela del título motociclista que tanto éxito tuvo el año pasado supera con creces las expectativas que se habían creado en torno a él. Namco ha tenido en cuenta las sugerencias y las críticas para realizar un juego casi insuperable. Después de que al primer *Moto GP* se le acusara de ser demasiado corto, los desarrolladores han respondido con un nuevo modo de juego (Leyendas) y cinco nuevos circuitos (Assen, Montmeló, Le Mans, Mugello y Sachsenring).

Técnicamente, *Moto GP 2* es prácticamente impecable. Su antecesor pecaba de contar con importantes 'dientes de sierra' que distorsionaban elementos gráficos como las rayas continuas. En esta ocasión, el equipo de programadores ha conseguido aplicar de forma magistral el *antialias* para suavizar este defecto técnico sin que ello haga mella en la jugabilidad. Es una gozada observar las trazadas teñidas sobre el asfalto, ver cómo coge tracción la rueda trasera cuando abrimos gas a la salida de una curva o disfrutar de la vista subjetiva en una carrera bajo una



CÓMO ENFRENTARSE AL MODO SIMULACIÓN Y NO MORIR EN EL INTENTO

La dificultad que entraña la simulación puede hacerse tan desesperante que sólo podemos aconsejar lo que no hay que hacer: no abrir gas a tope por mucho que nos esperen metros y metros de recta hasta la siguiente curva. Hemos de evitar las frenadas bruscas, ya que estos 'bichos' tienen más nervio que un filete de diez céntimos de euro. Obviamente, ni hablar de salirse del asfalto, que trabajo cuesta circular por él, como para optar por el campo a través.

lluvia que tizna poco a poco la visera de nuestro casco. Porque en esta ocasión la lluvia, esa gran ausente de *Moto GP*, cobra una importancia vital para añadir ese plus de espectacularidad a un título que, ya de por sí, es un canto al espectáculo. A todo ello se suman unos circuitos cuya reproducción es tan perfecta que los amantes del motociclismo podrán situar las *chicanes* o las *pelousses* en sus respectivos lugares. ¡Y qué decir de los vítores del público en la tribuna de meta!

LEVANTANDO RUEDA

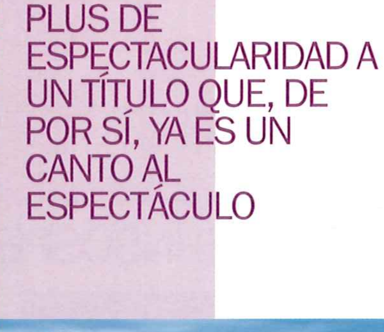
El modo simulación, por su dificultad, sólo está al alcance de los más duchos en la materia. Para los menos preparados, pilotar con el modo simulación activo es una invitación a la risa, puesto que pasarán la mayor parte del tiempo por los suelos (eso sí, después de disfrutar con unas caídas recreadas de forma hiperrealista). La combinación de simulación activada con suelo húmedo y visión subjetiva es como jugar a la ruleta rusa solo y en un día aciago.

Por si fueran pocos los atractivos que ofrece *Moto GP 2*, se añade el modo Leyendas, en el que podremos enfrentarnos a celebérrimos pilotos del medio litro como el espectacular Kevin Schwantz o el padre de Kenny Roberts Jr. Este nuevo modo de juego se añade a los otros cinco que ya incorporó la primera parte (Carrera rápida, Campeonato, Challenge, Versus y Contrarreloj) y pone la guinda a un pastel *videojueguil* de lo más apetecible para amantes de las motos y los arcades de velocidad en general.





LA LLUVIA AÑADE ESE PLUS DE ESPECTACULARIDAD A UN TÍTULO QUE, DE POR SÍ, YA ES UN CANTO AL ESPECTÁCULO











LA COMBINACIÓN DE SIMULACIÓN ACTIVADA CON SUELO HÚMEDO Y VISIÓN SUBJETIVA ES COMO JUGAR A LA RULETA RUSA SOLO



PRUEBAS A GRANEL

Uno de los puntos fuertes del primer *Moto GP* era el modo Challenge, en el que debíamos superar una serie de pruebas al estilo *Gran Turismo*. Se trata de ensayos muy adictivos, que nos pueden servir tanto para mejorar nuestro pilotaje como para conseguir fotos de pilotos y circuitos, y otras muchas sorpresas. Antes contábamos con 54 pruebas; pues bien, *Moto GP 2* incorpora 18 más, con lo que la duración del juego y su atractivo suben muchos enteros.



ARRIBA
LA LLUVIA
EXCELENTE NIVEL TÉCNICO
PILOTOS Y CIRCUITOS OFICIALES

ABAJO
EL MODO SIMULACIÓN PUEDE FRUSTRAR AL PRINCIPIO
¿PARA CUÁNDO EL RESTO DE CILINDRADAS?
LIMITADO MODO PARA DOS JUGADORES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9,5





ACE COMBAT 4:

ALTURAS INSOSPECHADAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,5 EUR (9.990 PESETAS)**

Los aficionados a los arcades aéreos pueden estar de enhorabuena. Por fin, después de meses de espera y de múltiples noticias sobre sus excelencias gráficas, los sufridos usuarios españoles pueden jugar con el título que está llamado a ser el referente del género en PS2. Se trata ni más ni menos que de *Ace Combat 4*, cuyos ya famosos gráficos 'fotorrealistas' están a la altura de lo esperado.

Como podéis observar en las capturas que acompañan estas líneas, las texturas de los terrenos es de lo mejor que se ha visto hasta ahora en la bestia negra de Sony. Esto tiene aún más importancia dada la influencia que el terreno tiene sobre las batallas. Por poner un ejemplo, no es lo mismo bombardear en una campiña, que nos permite hacer pasadas casi rozando el suelo, que hacerlo en una zona montañosa, donde lo fácil es estrellarse contra un monte si corremos más de la cuenta. De igual manera, el modelado de los múltiples aviones que podemos manejar (y/o derribar) es francamente asombroso, en especial en las repeticiones al acabar cada misión.

ENTRANDO EN COMBATE

Pero aunque parezca mentira (no vamos a hacer ningún chiste relacionado con la canción de Papá Levante), lo mejor del juego no es su grandeza técnica, sino su adictiva dinámica. A diferencia de otros juegos parecidos como *Dropship* (diseccionado en este mismo número), el título de Namco no se anda con sutilezas: aquí no se transportan tropas ni se pierde el tiempo aprendiendo a manejar los aparatos. Repasando los cinco sencillos puntos del tutorial del juego ya dispones de información suficiente para poder lanzarte a bombardear objetivos y a intercambiar proyectiles con los cazas enemigos. Además, la capacidad analógica de los botones del mando está especialmente bien aprovechada, ya que según cuánto los apretemos el avión acelerará o frenará de manera más o menos rápida o el radar nos enseñará un área más extensa o más reducida de la zona de combate.

Las misiones son de un realismo auténticamente estresante: baterías antiaéreas te intentan borrar del cielo; los cazas te persiguen mientras intentas fijar el objetivo de tu siguiente bomba; misiles enemigos te obligan a realizar vertiginosos giros, ascensiones y picados para no acabar reducido a partículas de polvo... Algunas tareas te obligan a destruir un número de blancos tan elevado que resulta imposible hacerlo en una sola oleada, lo que nos obligará a regresar a la base y reabastecernos.

REPASANDO LOS CINCO PUNTOS DEL TUTORIAL DEL JUEGO PUEDES LANZARTE A BOMBARDEAR OBJETIVOS Y A INTERCAMBIAR PROYECTILES CON LOS CAZAS ENEMIGOS

Y EL SIGUIENTE MISIL ES PARA...

Las zonas de combate están llenas de objetivos en cualquier momento, pero no todos tienen la misma importancia. El radar de nuestro avión indicará cuáles son los blancos vitales para concluir la misión y cuáles son secundarios. De todas formas, el jugador tiene total libertad para cambiar el blanco a destruir, ya que a menudo es clave limpiar las defensas del enemigo para poder eliminar los objetivos primordiales.







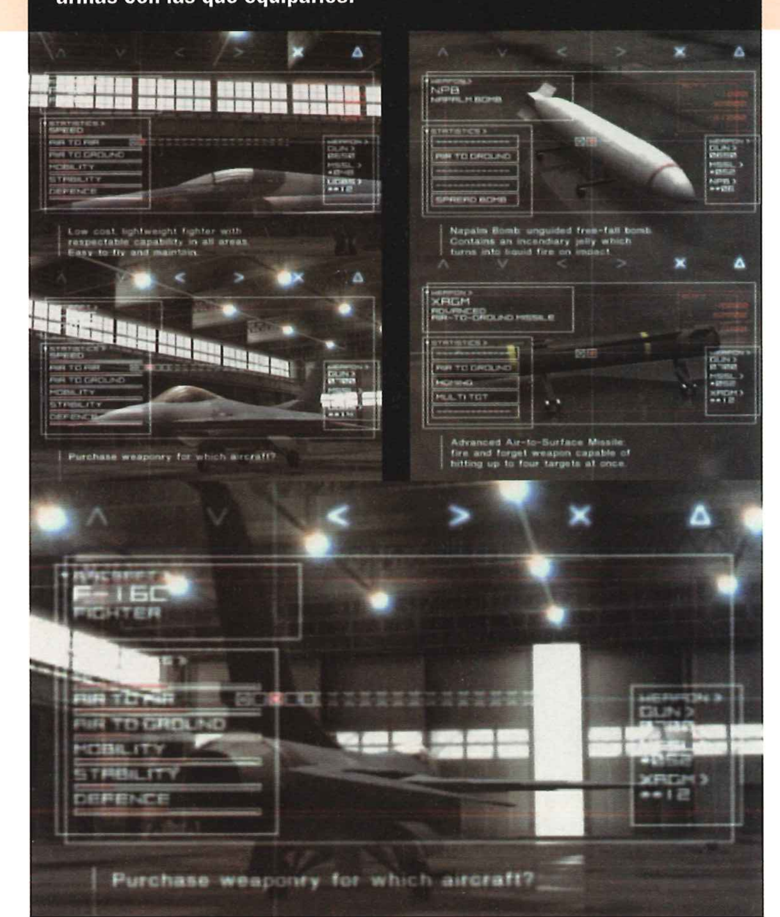




TRUENO DE ACERO

LA IMPORTANCIA DE ELEGIR BIEN

En *Ace Combat 4* las batallas se empiezan a ganar antes de subir al aparato. Es importante elegir correctamente qué herramientas utilizaremos según cuál sea nuestro objetivo, sin olvidar la orografía del terreno. ¿Qué utilizarás para destruir un portaaviones en alta mar? ¿Un F-14? ¿Un Harrier quizás? ¿Qué arma será más efectiva en una cadena montañosa? ¿Bombas de caída libre? ¿Misiles guiados por láser? Al principio tan sólo contaremos con un único avión, pero a medida que avancemos en el juego recibiremos dinero con el que adquirir nuevos modelos y nuevas armas con las que equiparlos.



PESE A LA INMENSIDAD DE LAS ZONAS DE COMBATE, ES MUY DIFÍCIL PERDERSE, YA QUE CUENTAS CON UN RADAR DE LO MÁS COMPLETITO

Afortunadamente, pese a la inmensidad de las zonas de combate, es muy difícil perderse, ya que cuentas con un radar de lo más completito.

¿QUE TENGO QUE HACER LO *CUALO*?

Mientras batallas, vas recibiendo nuevas instrucciones por radio, escuchas los comentarios de los pilotos de tu formación e incluso las transmisiones de tus enemigos... lo malo es que todos ellos hablan un inglés más cerrado que el de Robert DeNiro. Este punto es tremendamente importante porque pocas veces la falta de doblaje de un juego había tenido tanta importancia: las indicaciones de los demás pilotos son vitales para saber cuál es la mejor manera de esquivar un misil que te ha detectado o de librarte del caza que te está siguiendo. Vamos, que si no estás muy puesto en el idioma de Shakespeare tan sólo te queda la opción un minúsculo mensaje en la parte superior de la pantalla que te traduce la última transmisión... así que para cuando quieras leerlo lo normal es que ya hayas degustado un bonito misil enemigo.

El tema del idioma es un serio lunar en un juego tan potente como éste, pero no empaña en absoluto su innegable grandiosidad. La presentación de la saga *Ace Combat* en PS2 no podía haber sido más frenética, divertida y llena de belleza visual. Es un juego totalmente imprescindible para los adictos al género, y una compra más que recomendable para todos los que quieran saber de qué es capaz la bestia negra de Sony.

ARRIBA

- TÉCNICAMENTE SOBERBIO
- REALISMO ESCALOFRIANTE
- TE DEJA ENGANCHADO AL MANDO
- MÚLTIPLES AVIONES A ELEGIR

ABAJO

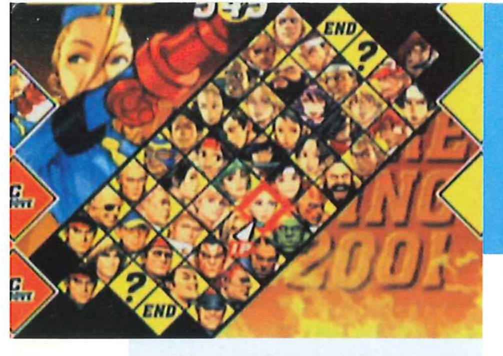
- ¿POR QUÉ NUNCA SE DOBLAN LOS GRANDES JUEGOS?
- QUE NO TE GUSTE EL GÉNERO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9






CAPCOM VS. SNK 2: MARK OF THE MILLENIUM

EL COMBATE ESTÁ SERVIDO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**BEAT'EM-UP**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**CAPCOM**
EDITOR	**EUROPE**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
PRECIO	**66,05 EUR (10.990 PESETAS)**

Tal y como os anunciamos hace un par de meses, SNK ha pasado a mejor vida. Tras de sí deja, además de buenos recuerdos en forma de furiosos arcades, una retahíla de carismáticos personajes de juegos de lucha a los que Capcom ha dado cobijo en *Capcom vs. SNK 2*. A pesar de que su primera parte para Dreamcast no acabó de convencer a todo el mundo, parece que la compañía japonesa se ha puesto las pilas en su continuación para ofrecernos un notable beat'em-up. No resulta nada innovador (Ryu y compañía hace tiempo que dejaron de sorprendernos), pero los amantes tanto de *Street Fighter* como de *King of Fighters* quedarán más que satisfechos con él. ¿Quién dijo que las 2D estaban muertas?

GRACIAS AL NUEVO GROOVE SYSTEM, AHORA PODREMOS ELEGIR ENTRE SEIS ESTILOS DISTINTOS QUE DETERMINARÁN LAS DISTINTAS POSIBILIDADES DE ATAQUE, DEFENSA O LA REALIZACIÓN DE GOLPES ESPECIALES

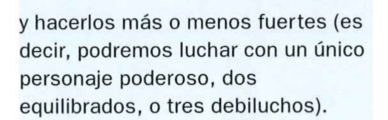


SALUDOS CORDIALES (O NO)

Resulta curioso ver cómo, cuando se enfrentan determinados luchadores, éstos se 'saludan' de una manera especial ya sea mostrando su desagrado, respeto, o realizando algún tipo de movimiento raro de oscuro significado que sólo los *ultrafreaks* de los beat'em-ups reconocen. Por ejemplo, Rugal muestra a Guile una estatua suya que el militar destruye con un *Sonic Boom*, Zangief y Raiden practican presas, Yamazaki intenta asesinar a Terry con un cuchillo (¡iluso!) o el mortal torero Vega hace una reverencia especial sólo ante oponentes femeninos.





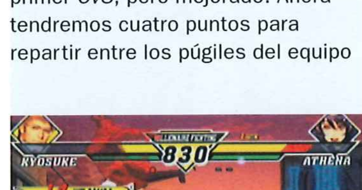
UN JUEGO DE GRANDES DIMENSIONES

Para la ocasión se han elegido hasta 46 personajes de ambas compañías para que resuelvan sus diferencias a base de repartir estopa. Además del plantel original del primer *Capcom vs. SNK*, encontraremos gratas incorporaciones como Yun de *Street Fighter III*, Maki de *Final Fight 2*, o incluso Eagle, un personaje rescatado del olvido que viene directamente desde el primer *Street Fighter*. Pero este juego es mucho más 'grande' que su antecesor no sólo por el número de personajes, sino también por la cantidad de estilos de lucha distintos con que cuenta. Gracias al nuevo Groove System, ahora podremos elegir entre seis distintos (C, A, P o S, N, K) que determinarán las distintas posibilidades de ataque, defensa o la realización de golpes especiales.

Podremos formar equipos de tres combatientes, luchar en solitario, o utilizar el sistema de puntos del primer *CvS*, pero mejorado. Ahora tendremos cuatro puntos para repartir entre los púgiles del equipo y hacerlos más o menos fuertes (es decir, podremos luchar con un único personaje poderoso, dos equilibrados, o tres debiluchos).

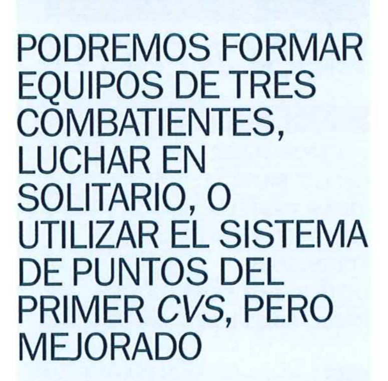
Gráficamente, este juego debe mucho a nuestro beat'em-up en 2D preferido, *Marvel vs. Capcom 2*. Como en éste, los fondos combinan magistrales elementos tridimensionales con sprites planos, y crean unos entornos totalmente envolventes y llenos de vida, que nos sumergen aún más en los frenéticos combates. Los sprites de los personajes cuentan con más cuadros de animación que nunca, pero también con un importante fallo: su irregular diseño. A lo que nos referimos es que choca ver personajes remozados como Ken o Haohmaru (que cuentan con excelente y agresivo diseño) luchar frente a otros como Sagat o sobre todo Morrigan, que en algunos casos mantienen el mismo sprite de hace más de cinco años. Asimismo, la gran resolución de los escenarios contrasta enormemente con el de los dibujos en dos dimensiones, que en ocasiones se pixelan y en general no acaban de estar bien integrados del todo.

¿Qué decir a estas alturas de los juegos de lucha en 2D sin parecer un abuelo contando sus batallitas? Para cualquier aficionado a estos títulos que se haya gastado sus buenos duros en las recreativas de los 90 resulta imprescindible hacerse con *Capcom vs. SNK 2*. No sólo está a años luz de su aburrida primera parte, sino que supone la culminación de años y años dándole a los *Sho-Ryu-Kens*, *Power Geysers* y *Sonic Booms*, y la confirmación de que PS2 tiene capacidad más que suficiente para ofrecernos un bombazo en 2D como éste.









PODREMOS FORMAR EQUIPOS DE TRES COMBATIENTES, LUCHAR EN SOLITARIO, O UTILIZAR EL SISTEMA DE PUNTOS DEL PRIMER *CVS*, PERO MEJORADO

¡FUUUUU-SIÓN!

Además de los 44 personajes seleccionables, en *Capcom vs. SNK 2* podremos desbloquear dos poderosos luchadores secretos: Shin Gouki y God Rugal. Cada uno de ellos representa la fusión entre Akuma y Rugal (¿de qué nos sonará esto de las fusiones *ultrapoderosas*?), en función de quién es el personaje que ha absorbido la energía del otro. Si lo hacemos particularmente bien, tendremos que vernos las caras con uno de ellos en la pelea final.



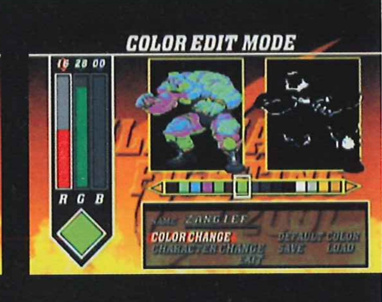


EN *BLANKA* Y NEGRO O EN COLOR

Además de poder editar el estilo de lucha que queramos, *Capcom vs. SNK 2* recupera la opción de su antecesor que nos permitía colorear a nuestro gusto el luchador que queramos. Esto incluye la coloración de absolutamente todas las partes de cada sprite, incluidas las sombras y las gradaciones de color con que cuentan.









ARRIBA
- ¡46 PERSONAJES!
- LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE, MÁS FRENÉTICA QUE NUNCA
- UN ESPECTÁCULO VISUAL

ABAJO
- SPRITES CON BAJA RESOLUCIÓN
- DISEÑOS DESIGUALES
- NADA REALMENTE NUEVO BAJO EL SOL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

PARAPPA THE RAPPER 2

MÚSICA ERES TÚ

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NANAON-SHA**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **60,01 EUR (9.990 PESETAS)**

Junto con los nuevos billetes de euro y las compresas, nunca algo tan plano como PaRappa causó tanto revuelo en el momento de su aparición. Hace ya unos añitos que el perro en 'dos dimensiones' nos sorprendió en PlayStation con un juego musical fresco, innovador y muy original. ¿Ha conseguido su segunda parte mantener este espíritu rompedor, que ha caracterizado a otros títulos como *UM Jammer Lammy* o *Vib Ribbon*? La respuesta es... no del todo. *PaRappa the Rapper 2* es demasiado fiel al original, aporta pocas innovaciones respecto a éste y, lo que es peor, arrastra sus mismos defectos. Pero por otra parte también está cargado de humor surrealista, canciones cañeras a ritmo de hip-hop, situaciones delirantes y encima cuenta con una parte técnica bastante sólida.

MUEVE LA COLITA MAMITA, MUEVE LA COLITA

La mecánica de juego básicamente continúa siendo la misma que la del primer *PaRappa* y de *UM Jammer Lammy*. El título nos presentará una serie de situaciones que siguen el curso de su hilarante historia. Mientras suena la canción correspondiente al nivel en el que estamos, un 'maestro' nos indicará la línea de botones que tenemos que pulsar en un momento determinado, con más o menos gracia y ritmo. Además de seguir a pies juntillas estas indicaciones, podremos 'improvisar' pulsando otros botones según nuestro criterio musical. Si la cosa en general suena bien, iremos ganando puntos; si no, la música empezará a fundirse con molestos ruidos y la pantalla se llenará de ¡fideos multicolores!

LA MECÁNICA DE JUEGO BÁSICAMENTE CONTINÚA SIENDO LA MISMA QUE LA DEL PRIMER *PARAPPA* Y DE *UM JAMMER LAMMY*

¡A TORTAZO LIMPIO!

Cada dos fases tendremos la oportunidad de pasar el rato con un pequeño minijuego. Tendremos que romper las duras tablas que las cebollitas tiernas, alumnas del maestro Chop-Chop, sostienen en sus manos. O lo que es lo mismo: en función de la tabla que queramos partir con nuestras extremidades, habrá que pulsar un botón u otro. Lo malo es que las cebollitas no paran quietas, y muchas veces hacen amagos para confundirnos (con lo cual sólo consiguen que se nos pueda escapar alguna leche, y que la reciban en plena cara...)















CONFORME VAYAMOS AVANZANDO EN CADA UNO DE LOS 8 NIVELES DE QUE CONSTA EL JUEGO, AVERIGUAREMOS QUÉ O QUIÉN SE ESCONDE TRAS LA 'FIDEIZACIÓN'

HAZLO BIEN

Una de las mayores innovaciones de *PaRappa 2* es la aparición de los 'medidores de mejora'. Situados en la parte inferior de la pantalla, estos indicadores nos señalan las características de cada una de nuestras interpretaciones. El Azul muestra si hemos hecho una secuencia muy parecida a la del 'maestro' o no; el Amarillo, el nivel de material 'de nuestra propia cosecha' que hemos incluido en la interpretación; y por último el Púrpura indica la fuerza y energía de nuestro 'rapeado'.





LO MÁS GUAY

¡No podían faltar las puntuaciones Cool! Si lo hacemos excepcionalmente bien (algo para lo cual habrá que practicar mucho y tener grandes dotes de improvisación), nuestra puntuación llegará al grado 'Cool'. Es en ese momento cuando el escenario cambia para dejar que PaRappa improvise lo más que pueda, sin pautas ni guías, ni 'maestros' de ningún tipo que le guíen. ¡*Rap power*!





Conforme vayamos avanzando en cada uno de los 8 niveles de que consta el juego, averiguaremos qué o quién se esconde tras la 'fideización'. En el pueblo de PaRappa todos los alimentos se están convirtiendo en fideos debido a una fuerza desconocida. La misión de PaRappa es desvelar este alocado misterio y conseguir algo *paRapapear* que no sea pasta cocida.

Por desgracia, tal y como pasaba con *PaRappa* y *UM Jammer Lammy*, una vez nos hayamos pasado el juego dos o tres veces pocas ganas nos quedarán de volver a echarnos una partida en una temporada. Las canciones son muy animadas, y las situaciones realmente divertidas, pero en apenas una semana ya estaremos un poco hartos de hacer y ver continuamente lo mismo. Para paliar esto, el juego intenta 'picarnos' subiendo la dificultad cada vez que nos lo acabamos ofreciéndonos una galería de canciones y gorros de distinto color. Pero ni esto ni su justito modo para 2 jugadores consigue remediar el gran defecto en el que han vuelto a caer su creador Masaya Matsuura: su bajo valor de *replay*.

Eso sí, cuidado con la mandíbula la primera vez que juguéis *PaRappa the Rapper 2*, porque existe riesgo de desencaje múltiple y carcajeo continuo. Gracias al potencial de PS2, podremos disfrutar de escenarios 3D plagados de extraños personajes planos en esta gran explosión de música, talento y risas... que se acaba en un suspiro.

ARRIBA

- SU SURREALISTA SENTIDO DEL HUMOR
- LA AMBIENTACIÓN MUSICAL
- ESTILO GRÁFICO ÚNICO

ABAJO

- SE HACE MUY CORTO
- MODO PARA 2 JUGADORES POR MEJORAR
- POCAS NOVEDADES JUGABLES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8

SSX TRICKY

¡HA ACABADO EN TABLAS!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA BIG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **66,05 EUR (10.990 PESETAS)**

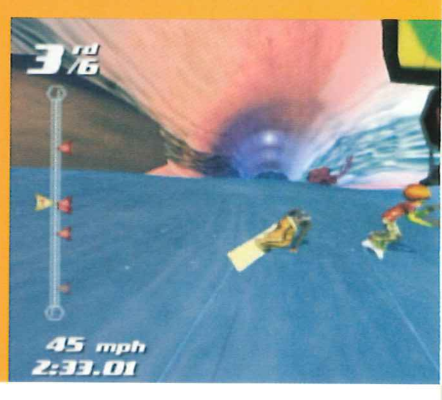
Hace más o menos un año apareció en nuestro país un juego que sorprendió gratamente a propios y extraños, ya que resultó ser uno de los mejores títulos que acompañaron el lanzamiento de la PS2. Se trataba de *SSX*, y era la carta de presentación de un estudio interno de Electronic Arts denominado EA Big y especializado en deportes extremos (no, en esa categoría no entra ver la colección completa de vídeos de *Cine de barrio*). Ante el éxito de éste, los desarrolladores se plantearon hacer una especie de lavado de cara del juego original, que se iba a llamar *SSX: DVD* e iba a incluir música nueva y algunas mejoras técnicas en las pistas. Finalmente, las mejoras han ido a más y han acabado convirtiéndose en este *SSX Tricky*, que no sólo mejora sino que también amplía a su hermano mayor.

Hay que tener la vista más perjudicada que Stevie Wonder con un parche en cada ojo para no darse cuenta de que este nuevo juego de *snowboard* de EA Big no es más que una ampliación del *SSX* original. Los programadores han seguido la bonita regla de no tocar aquello que ya funciona y han introducido las menos novedades posibles. Por ejemplo, han remozado las pistas antiguas (generalmente para mejor, hay que reconocerlo) y se han añadido dos nuevas, Garibaldi y Alaska, que no son nada del otro mundo. Además, de los seis corredores originales se ha pasado a doce, la mayoría de los cuales tienen mucho más carisma que sus antecesores.

Pero también hay que reconocerles a los chicos de EA Big que se han sacado de la manga algunas innovaciones bastante interesantes. Quizá la más atractiva es un nuevo sistema de relaciones personales con tus contrincantes. Cada corredor con el que te enfrentes tiene una especie de marcador que indica qué siente hacia ti: algunos *snowboarders* serán amigos tuyos y te ayudarán en lo que puedan, pero otro serán enemigos acérrimos y te perseguirán

QUIZÁ LA APORTACIÓN MÁS ATRACTIVA ES UN NUEVO SISTEMA DE RELACIONES PERSONALES CON TUS CONTRINCANTES

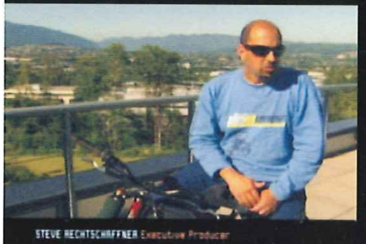


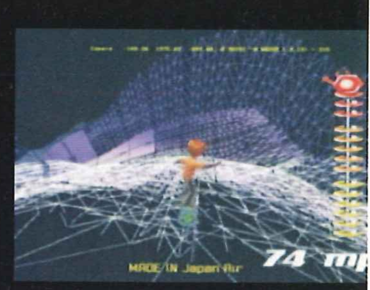


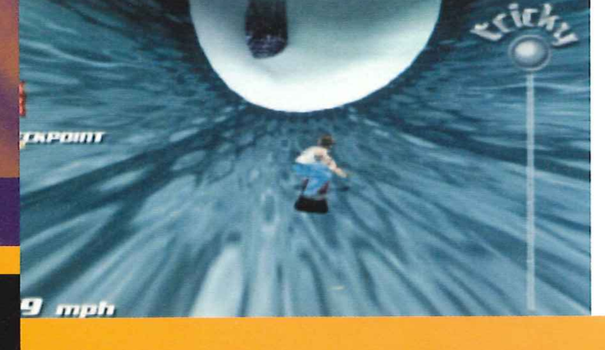


LAS VENTAJAS DEL FORMATO DVD

Una de las sorpresas más agradables que depara *SSX Tricky* a sus compradores es un exclusivo *making of* ('cómo se hizo') del juego, dividido en varias secciones que abarcan desde el origen del primer SSX hasta el trabajo de doblaje de los personajes. Por si fuera poco, también hay una opción *jukebox* para poder disfrutar de cualquiera de las canciones escogidas por los chicos de EA Big para sus carreras en *snowboard*, y además hay dos interesantes trailers disponibles: el de *NBA Street* (un pelín desfasado, sí) y el del esperadísimo *Sled Storm* (el juego que se ve menos que los ojos de Darth Vader).







UNA PALABRA VALE MÁS QUE MIL IMÁGENES

Así como en *NBA Street* las componentes de 3LW pusieron las voces que enunciaban los trucos, para *SSX Tricky* Electronic Arts ha decidido contratar a unos cuantos actores de cierto renombre para darle pedigrí a la cosa. Ahí están David Arquette (el policía tonto de la saga *Scream*), Oliver Platt (el gordito secundario de lujo de *El Inolvidable Simon Birch*, *El Hombre Bicentenario* o *Ni Una Palabra*), Billy Zane (el malo de *Calma Total* y *Titanic*) y dos pedazo de mujeres como Lucy Liu (la abogada oriental y retorcida de *Ally McBeal*) y Patricia Velazquez (la amante resucitada de Imhotep en *La Momia* y *El Regreso de la Momia*).





LOS DESARROLLADORES DE EA BIG HAN TOMADO BUEN EJEMPLO DEL 'MODELO *FIFA*' PARA EXPRIMIR AL MÁXIMO SU GALLINA SSX SIN GASTAR DEMASIADAS NEURONAS

para hacerte seguir un severo régimen de nieve y piedras. Además, según las *jugadas* que les vayas haciendo, ese marcador puede ir aumentando y convertir una amistad en un odio acérrimo.

SALTAR SIN COMERSE EL SUELO

También hay que valorar en su justa medida otra llamativa aportación, la sustancial mejora del sistema de trucos del primer *SSX*. Los que jugaron a él recordarán que hacer una pirueta mínima requería una habilidad manual cercana a la del maquillador del Diablo de Tasmania, provocando que la mayor parte de veces acabaras dolorosamente incrustado de cabeza en la fría nieve. Pero en este *SSX Tricky* los desarrolladores han conseguido que hacer trucos sea mucho más sencillo sin destrozarte la crisma, lo que además repercute positivamente en las carreras. Ésta es la mejor forma para conseguir adquirir una mayor velocidad en las ya de por sí frenéticas bajadas por las pistas nevadas.

Y ahí se quedan las novedades. Quitando todos los detalles de los que hemos estado hablando hasta ahora, es más evidente que nunca que los desarrolladores de EA Big han tomado buen ejemplo del 'modelo *FIFA*' para exprimir al máximo su gallina *SSX* sin gastar demasiadas neuronas. No es sólo que el control y el esquema general del juego sean idénticos (consiguiendo que un veterano del primer *SSX* pueda ganar medallas de oro como si estuviera dopado hasta las cejas), sino que el motor gráfico tampoco ha sufrido cambios precisamente sustanciales: sencillamente ha sido mejorado un poco, suavizando problemas como el evidentísimo *clipping* del primer título.

SSX Tricky aporta muy pocas cosas con respecto a su primera parte, así que los que ya hayan disfrutado de ella seguramente lo encontrarán demasiado repetitivo. Pero a los que les pille de nuevo ésta es la oportunidad perfecta para hacerse con el mejor simulador de *snowboard* que existe para PS2... y seguramente para cualquier consola.







ARRIBA
- JUGABILIDAD ESTRATOSFÉRICA
- ¡QUÉ SENSACIÓN DE VELOCIDAD!
- ENORMES ESCENARIOS

ABAJO
- MÁS DE LO MISMO
- EXCESIVAMENTE CORTO
- MOTOR GRÁFICO ALGO DESFASADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL
8,5





DROPSHIP

VOLAR NO LO ES TODO EN LA VIDA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA/SIMULACIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **STUDIO CANDEM**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **60,04 EUR (9.990 PESETAS)**

A simple vista, podría parecer que este *Dropship* es un juego de aviones de combate, al estilo de *Top Gun: Combat Zones* o el excelente *Ace Combat 4*. Pero después de unas partiditas nos damos cuenta de que la última creación de Studio Candem va mucho más allá. Aunque es cierto que la mayor parte de la acción se desarrolla a bordo de vehículos aéreos, las diferentes misiones del juego nos obligan a manejar también aparatos terrestres, como todoterrenos o tanques. Pero no nos limitaremos a conducirlos (o pilotarlos según sea el caso), ya que en ocasiones tendremos que manejar exclusivamente la artillería para ahuyentar el peligro. Para aumentar la profundidad del título, en algunas misiones ni siquiera participaremos activamente, sino que dirigiremos diversas unidades desde las alturas.

CONDUCE LO QUE PUEDAS

El juego nos traslada a un futuro no muy lejano, donde el mundo anda envuelto en una crisis muy gorda, y el terrorismo y la delincuencia se han convertido en una gran amenaza para todos. Para acabar con los malos, se creó la fuerza especial United Peace Force (UPF para los amigos) que contrata a ciudadanos normales para convertirlos en fornidos soldados.

Como piloto de aeronaves de este ejército privado, deberemos superar las múltiples misiones que se nos asignarán. Éstas no se limitarán a destruir objetivos enemigos (de hecho, nuestro vehículo principal, el 'Dropship' del título, es más una nave de carga que de combate). Tendremos que efectuar desde transporte de tropas, hasta la protección de convoyes, pasando por fases francamente originales, como entrar en territorio hostil para robar prototipos al enemigo. Para cada una de las misiones utilizaremos el vehículo más adecuado, ya sean de transporte, cazas para escaramuzas aéreas, o tanques y automóviles militares para las fases terrestres. No existe ninguna opción que nos permita decidir que tipo de avión o coche queremos utilizar: nos vienen impuestos en cada momento.

LAS NAVES AÉREAS PUEDEN MANEJARSE FÁCILMENTE CON EL MANDO DE LA PS2, Y EN NINGÚN MOMENTO SE ECHA DE MENOS UN TECLADO DE ORDENADOR

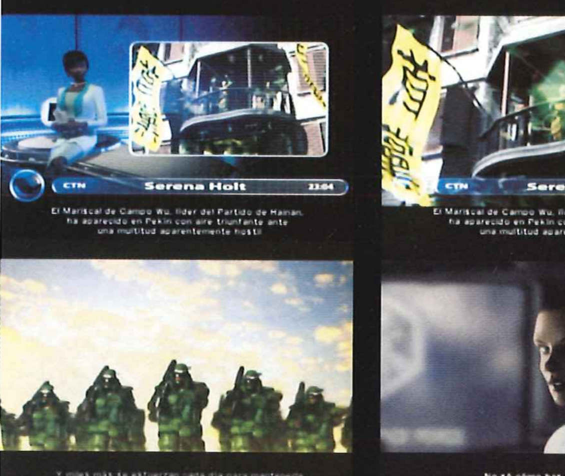
Mención aparte merece el desarrollo de las distintas pruebas. Los programadores han incluido algunas 'perlas' en forma de sorpresas en mitad de la misión que modifican nuestro objetivo inicial, e incluso el vehículo con el que la realizamos. Por ejemplo, hay una misión aérea en la que acabaremos huyendo en un jeep que nosotros mismos transportábamos, y en más de una ocasión deberemos hacer el trabajo de compañeros que han sido derribados por el camino.

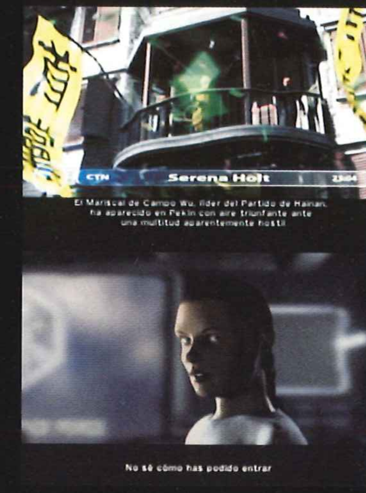


EL FUTURO NO ES LO QUE ERA

La ambientación de *Dropship* debe mucho a la estética ideada por Paul Verhoeven en películas como *Robocop* o *Starship Troopers*. Al igual que en las películas del director holandés, los programadores simulan en la intro del juego la programación de una cadena de televisión. Ésta incluye un anuncio de la UPF que consigue que la empresa nos caiga bastante mal.

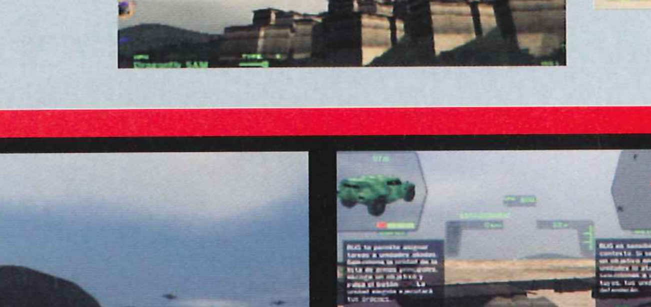
















ES MEJOR MANDAR

Lo más sorprendente que alberga este *Dropship* es el sistema BUG, que se activará en algunas misiones, y que es ideal para aquellos que prefieran dejar el trabajo sucio para otros. Cuando jugamos en el sistema BUG, nuestra aeronave se convertirá en una especie de centro de mando que ordenará a las distintas unidades de tierra y aire la estrategia a seguir y los objetivos a destruir.







LOS PROGRAMADORES HAN INCLUIDO ALGUNAS 'PERLAS' EN FORMA DE SORPRESAS EN MITAD DE LA MISIÓN QUE MODIFICAN NUESTRO OBJETIVO INICIAL

PILOTAR ES FÁCIL

Aprovechando su ambientación futurista, el juego se aleja de la simulación pura en el manejo de los diferentes vehículos, lo cual es especialmente evidente en el caso de los aviones. Las naves aéreas pueden manejarse fácilmente con el mando de la PS2, y en ningún momento se echa de menos un teclado de ordenador. Eso sí, se utilizan prácticamente todos los elementos del Dual Shock, ya que los botones superiores son los que controlan la altura y la dirección del avión, mientras que el mando analógico nos sirve para modificar la inclinación del aparato. El resto de los pulsadores nos permiten acelerar, frenar y hacer uso de las distintas armas.

Lo único que impide que este juego sea realmente excelente es su parte técnica, algo pobre. Algunos detalles, como los efectos de luz y el movimiento de los aviones, están bastante logrados, pero los gráficos dejan bastante que desear. Los distintos escenarios no tienen mucha definición y padecen de un *pop-up* bastante molesto que se hace especialmente patente en las escenas de presentación de las misiones. Lo mismo ocurre con los aparatos, cuyo modelado no pasa del suficiente.









ARRIBA

VARIEDAD DE (Y EN) LAS MISIONES
FACILIDAD DE MANEJO
MUCHAS HORAS DE JUEGO

ABAJO

PARTE TÉCNICA POBRE
NINGUNA DECISIÓN SOBRE EL VEHÍCULO A UTILIZAR
QUE NO PODAMOS DISFRUTARLO *ON-LINE*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8









WIPEOUT FUSION

LA CULMINACIÓN DE UNA SAGA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS FUTURISTAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **STUDIO LIVERPOOL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,5 EUR (9.900 PESETAS)**

Aunque *Wipeout* aterrizó por primera vez en PSX en 1995, ahora Studio Liverpool (creadores de juegazos como *Psybadeck*, *Colony Wars* o *Wipeout 2097*) ha decidido culminar la saga con un nuevo título para PS2. Rob Francis, 'capo' mayor del proyecto, se ha encargado de supervisar (como en las anteriores entregas) todas las novedades que *Wipeout Fusion* alberga respecto a sus antecesores... que os podemos asegurar que no son pocas.

La historia ya la conocemos: en el año 2150, la nueva liga de aerodeslizadores antigravitacionales F9000 ya está preparada y ocho escuderías diferentes preparan sus naves para ganar todas las carreras. El juego aprovecha todo el poderío técnico de la PS2 y saca un buen rendimiento de sus posibilidades. No hay más que ver el acabado de los vehículos, que gozan de un detallado realismo que resalta en las vistosas explosiones, los regueros de humo y los demás incidentes relativos a la vertiginosa conducción del juego (todos sabiamente plasmados). Y por si eso no aportara suficiente verosimulitud, el control de las naves, que antes estaba definido por 7 parámetros, ahora utiliza 48 diferentes, lo que unido a la realista sensación antigravitatoria hace que parezca que estamos corriendo de verdad.

Los aerodeslizadores compiten en 7 circuitos (cada uno con 3 pistas) repletos de peligrosas curvas y precipicios. Variados ítems y zonas de recuperación se reparten por escenarios cosmopolitas junto a otros más rurales, aunque siempre impregnados de ese sabor futurista inherente a la saga. Estos entornos funcionan a 60 cuadros por segundo en la versión NTSC del juego, pero en la PAL tendremos que conformarnos con 50... aunque la diferencia no es significativa. Además, la alta resolución gráfica compensa un mínimo y ocasional efecto *pop-up*, totalmente perdonable.

UN TOTAL DE 48 PARÁMETROS DIFERENTES HAN DEFINIDO EL CONTROL DE LAS NAVES

UNA MISIÓN: ACELERAR

Puedes escoger entre 8 equipos diferentes que cuentan cada uno con dos pilotos de características diferentes. Además existen un total de 26 armas (13 nuevecitas) con las que podemos desestabilizar a nuestros adversarios mientras intentamos llegar a la meta pasando por todas las marcas de

ELECTRÓNICA A TU GUSTO

Wipeout **siempre ha destacado como un juego que mantiene ligada su futurista estética a una banda sonora de última generación. Una vez más, el *techno* y el *dance* más novedosos hacen acto de presencia entre los rugidos de los motores a través de artistas de la talla de Orbital, Luke Slater, Future Sound Of London, Utah Saints, Timo Maas, MKL o Braniac. El botón 'Select' nos permite cambiar, ipso facto, la canción que suena en la carrera y podemos escoger, según nuestro criterio, el ritmo más acertado para esta acelerada aventura (aunque por desgracia no hemos encontrado el *Apatrullando la ciudad* de El Fary).**





VELOCIDAD DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS

Wipeout Fusion **permite al usuario escoger entre cuatro cámaras diferentes para disfrutar de la acción como más nos plazca: morro, cabina, piloto y nave. La perspectiva del piloto, a ras de suelo, brinda una mayor sensación de velocidad, aunque ofrece una perspectiva más reducida del circuito con respecto a las otras. Otra novedad es la cámara trasera, una especie de retrovisor que se activa con el botón L1 y nos ofrece la posibilidad de observar durante unos instantes (más que nada, para no acabar estampado contra una pared) qué se cuece detrás nuestro.**













LOS ADVERSARIOS CREAN SUS PROPIAS ESTRATEGIAS DEPENDIENDO DEL CIRCUITO Y DE SUS ARMAS

aceleración, a las que se añaden las 8 *super weapons*, armas especiales e intransferibles de cada uno de los equipos. Por otro lado, mientras vayamos ganando carreras la experiencia del piloto crecerá y, lo más interesante, podremos modificar la nave. Sin ir más lejos, tendremos la oportunidad de variar el diseño del vehículo o potenciar factores como la estabilidad, la protección de los escudos o la velocidad, y además podremos adquirir nuevas armas para tener ayudita extra en próximos eventos. Entre este nuevo arsenal destaca el Grav Stinger, un potente artefacto que neutraliza la antigravitación de los vehículos enemigos, ralentizando sus movimientos.

Pero sin duda lo más atractivo es la IA de nuestros competidores, sobre la que Studio Liverpool ha trabajado duramente con resultados magníficos. Los adversarios crean sus propias estrategias dependiendo del circuito y de las armas de las que dispongan y, si los abatimos... ¡nos perseguirán hasta que logren vengarse! La ajustada curva de aprendizaje complementa un control analógico exquisito, aunque a veces la endiablada jugabilidad puede verse empañada por la excesiva dificultad de algunos circuitos y el comportamiento 'a la manada' (como la apertura de puertas el día que empiezan las rebajas en *El Corte Inglés*, vamos) de los contrincantes. Lo mismo sucedía en añejas entregas de *Ridge Racer* o *Rollcage*, sin ir más lejos, en los que si en ciertos momentos perdíamos el control todos los contrincantes que teníamos detrás te adelantaban al mismo tiempo, uno detrás de otro.

No cabe ninguna duda de que *Wipeout Fusion* le quita el trono del arcade de carreras futurista al excelente *Extreme G3* de Acclaim, sobre todo porque su modo multijugador es una fuente de diversión continua. Sin duda, lo nuevo del Studio Liverpool es innovador, jugable e imprescindible para los amantes de la saga.

ARRIBA

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD

NUMEROSAS NOVEDADES TÉCNICAS Y JUGABLES

BSO DE LUJO

ABAJO

LEVES RALENTIZACIONES EN LAS EXPLOSIONES

LA DIFICULTAD DE ALGUNOS CIRCUITOS

PODRÍAN INCLUIRSE MÁS ESCENARIOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

CON ELEGANCIA SE MATA MEJOR

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **60,05 EUR (10.490 PESETAS)**

La licencia de Electronic Arts para versionar a James Bond en PlayStation nos había traído tres juegos hasta ahora: dos *shooters* en primera persona (*El mañana nunca muere* y *El mundo no es suficiente*) y un arcade de coches (*007 Racing*) que pasaron con más pena que gloria por la PS One. Esta primera aparición del Comandante Bond en la PS2 tiene muchas diferencias respecto a sus hermanas menores, y la primera de ellas es que no se basa en ninguna película. En esta ocasión los chicos de EA se han *currado* un argumento totalmente nuevo en el que colocar a 007, aunque como ocurre en las películas eróticas, la historia no deja de ser un mero vehículo para la 'acción'.

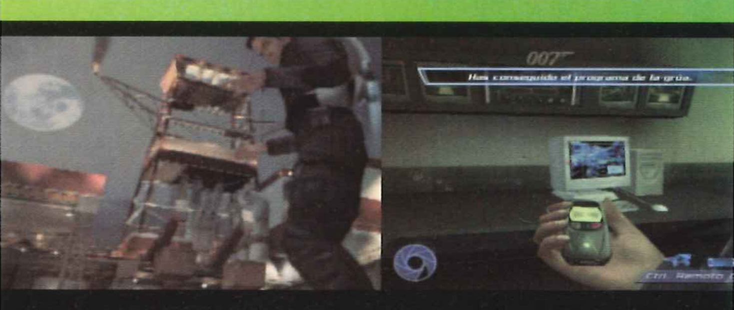
Un malvado hombre de negocios, de nombre Nigel Bloch, ha secuestrado a una bella agente de la CIA (¿porqué en las películas de 007 todas las chicas son auténticos monumentos andantes?), y claro, como el bueno de James pasaba por Hong Kong en ese momento, se para un rato a rescatarla. A partir de este sencillo punto de partida se desarrolla una trama sobre armas bioquímicas y clonación humana que, como es habitual, acaba partiendo de una gran corporación que planea dominar el mundo. Pero ellos no habían contado con que James Bond siempre acaba con el malo (en este caso, con unos cuantos cientos de malos) y se liga a la chica.

EL JUEGO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR REALMENTE BUENO, QUE PERMITE JUGAR A CUATRO PERSONAS A LA VEZ MEDIANTE EL MULTITAP

SERVICIO... ¿SECRETO?

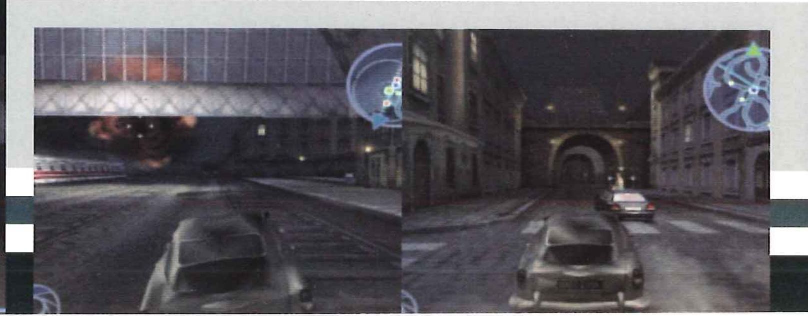
Agente en fuego cruzado es básicamente un *shooter* en primera persona en el que deberemos cumplir unos objetivos que M (la jefa de Bond) puede cambiar por el camino vía radio. El problema es que los objetivos son demasiado fáciles, ya que los escenarios de las distintas misiones son bastante pequeños y éstas se resuelven de una forma muy lineal. Rescatar al rehén de turno o fotografiar los planos que hagan falta no supone ninguna dificultad porque normalmente sólo existe un camino. De vez en cuando aparecerá algún obstáculo (no se les puede llamar ni *puzzles*) en forma de puerta cerrada o plataforma elevada que Bond puede resolver fácilmente con su teléfono móvil multiusos. Eso deja toda la dificultad del juego en manos de los enemigos que irán apareciendo, y la verdad, eliminarlos no es nada del otro mundo. A un jugador versado en *shooters* con mapeado más grande, a lo *Red Faction* o *Half Life*, les parecerá un juego de niños.

Pero este título de EA cuenta con elementos de otros géneros que lo enriquecen notablemente. A lo largo de sus doce misiones deberemos controlar varios de los coches utilizados por 007 en sus películas (eso sí, todos de lujo, que hay un nivel que mantener), preocupándonos de conducir mientras a la vez ametrallamos y disparamos misiles a los enemigos. Además, existen diversas fases en las que, sobre un vehículo conducido por otro personaje, deberemos dedicarnos a apuntar a todo lo que se mueva, como si de un *Time Crisis* se tratara. Estas misiones de conducción son sádicamente divertidas, y constituyen el punto fuerte del juego, porque ¿quién puede resistirse a dejar huella en las paredes de Bucarest o Hong Kong a misilazo limpio?



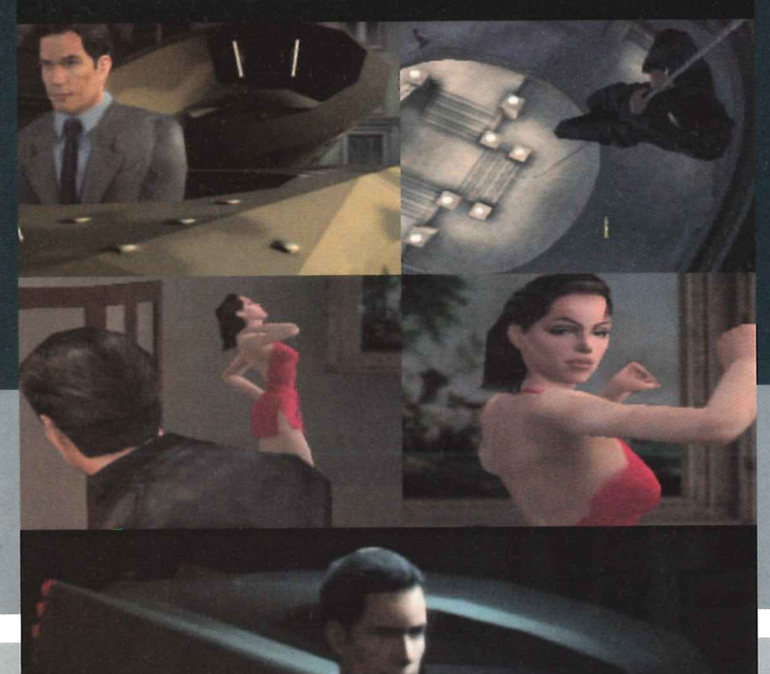
CACHIVACHES *MADE IN* Q

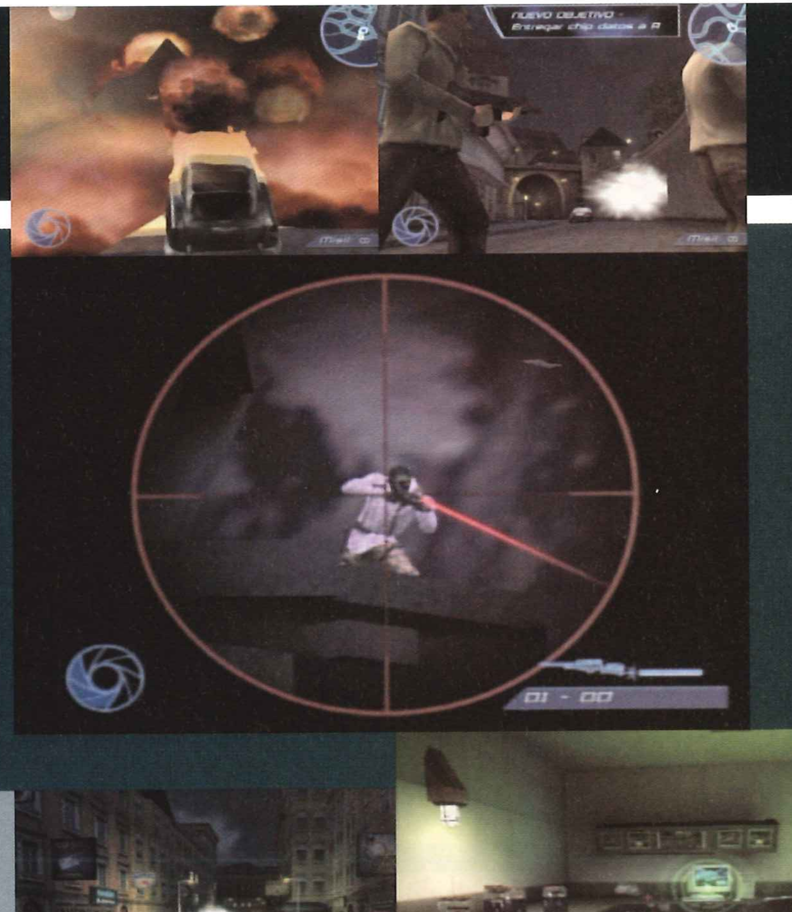
En un juego de James Bond no podían faltar los artilugios de Q, el científico del MI6 que saca a 007 de más de un apuro gracias a sus inventos. *Agente en fuego cruzado* cuenta con varios de los *gadgets* más famosos de este entrañable sabio, como la mochila propulsor o un teléfono móvil que incluye diversas sorpresas: desde un láser para quemar candados, hasta una tirolina de bolsillo.



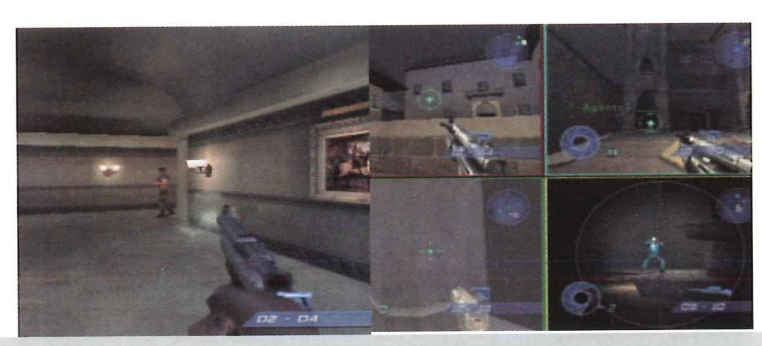
BOND, JAMES BOND

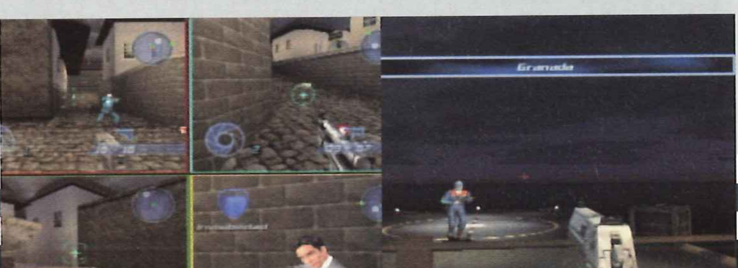
No puede negarse que Electronic Arts ha conseguido ambientar perfectamente el universo del agente británico. No falta ni un detalle, desde los coches de lujo hasta las chicas explosivas (tanto buenas como malas), pasando por los comentarios chulescos del protagonista.





EL PROBLEMA ES QUE LOS OBJETIVOS SON DEMASIADO FÁCILES, YA QUE LOS ESCENARIOS DE LAS DISTINTAS MISIONES SON BASTANTE PEQUEÑOS Y ÉSTAS SE RESUELVEN DE UNA FORMA MUY LINEAL





Cada cambio de modo de juego obliga también a un cambio en las funciones del mando (no es lo mismo correr y apuntar que acelerar un coche y mantenerlo en la carretera), de manera que antes de cada misión se nos informa de la nueva configuración de los botones. Sin embago, esto no impide cierta confusión en el control del juego cuando los cambios entre dos fases son muy bruscos.

Además del modo individual, *Agente en fuego cruzado* cuenta con un modo multijugador realmente bueno, que permite jugar a cuatro personas a la vez mediante un Multitap. Este modo se beneficia de la enorme cantidad de armas que pueden recoger los personajes y, sobre todo, de su buen acabado gráfico.

¡QUE ME ARRUGAS EL SMOKING!

Y es que la parte técnica es más que notable, lo que no es de extrañar teniendo en cuenta que este título aprovecha el motor gráfico de *Quake III*. Los protagonistas cuentan con un buen nivel de detalle, así como los fondos, que tienen un *pop-up* mínimo (aunque abundan las ralentizaciones cuando se juntan demasiados personajes a la vez) . Los efectos están más que logrados, siendo especialmente espectacular la manera en que se ven pasar las balas cuando Bond o sus enemigos disparan. Mención aparte merecen las voces, perfectamente creíbles y dobladas al castellano.

007: Agente en fuego cruzado hará las delicias de los muy fans del agente más chulo de todos los tiempos (con permiso de Solid Snake), y por si fuera poco cuenta además con uno de los mejores modos multijugador que hemos visto en un *shooter* de PS2.

ARRIBA

- SENTIRTE COMO JAMES BOND
- EL MODO MULTIJUGADOR
- LAS FASES DE CONDUCCIÓN

ABAJO

- DESARROLLO SIMPLISTA
- ESCENARIOS CORTOS
- NO APORTA NADA NUEVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8



ME PARECIÓ VER UN LINDO ELEFANTE

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES MELBOURNE HOUSE**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Las carreras de karts son el género más socorrido para adaptar a los videojuegos sin demasiadas complicaciones cualquier tipo de personaje conocido. Los malhablados niños de *South Park*, algunos conocidos animalicos de la Disney o los azulados Pitufos son sólo algunos ejemplos de personajes que, con mayor o menor fortuna, han contado con algún juego de esta clase.

Ahora le toca el turno a los entrañables personajes de Looney Tunes que, al igual que en la versión para Dreamcast aparecida hace ya casi un año, pilotan unos vehículos futuristas bastante curiosos. Entre los personajes seleccionables encontramos todas las grandes estrellas de la Warner (Bugs Bunny, el pato Lucas, el Coyote, Silvestre...), que ponen todo su carisma y saber estar en unas carreras total y asbolutamente alocadas.

En *Space Race* no importa demasiado si conducimos bien o mal o qué velocidad alcanza nuestro vehículo, ya que la jugabilidad se basa en ser lo más retorcido posible con nuestros rivales. Para ello tenemos a nuestra disposición toda una serie de objetos ACME que van desde bombas hasta pistolas de rayos, pasando por un mando que nos permite lanzar contundentes objetos que harán mucha pupita a nuestros enemigos. Además también es posible ir rellenando una barra de turbo que nos

NO IMPORTA DEMASIADO SI CONDUCIMOS BIEN O MAL O QUÉ VELOCIDAD ALCANZA NUESTRO VEHÍCULO, YA QUE LA JUGABILIDAD SE BASA EN SER LO MÁS RETORCIDO POSIBLE CON NUESTROS RIVALES









CON LA GARANTÍA ACME

¿Qué sería de un juego basado en los personajes de la Warner sin los objetos ACME? Pues probablemente sería un juego basado en los personajes de la Warner sin los objetos ACME. Pero éste no es el caso, porque aquí estos ítems tienen una importancia vital si queremos ganar alguna carrera. No hay piedad posible cuando están a nuestra disposición armas tan mortíferas como un agujero negro, una nube lanzarrayos o unos cohetes teledirigidos. Lo malo es que nuestros rivales también podrán utilizarlos, y cuando esto suceda sólo un trébol de cuatro hojas que también podemos recoger nos protegerá.

CARRERAS MUY ESPECIALES

El modo Carrera Especial ACME nos permite disputar algunas de las competiciones más alocadas del juego. La gracia de esta opción es que las reglas de la competición cambian en cada carrera, así que podemos pasar de ver cómo se nos rellena automáticamente la barra del turbo a la aparición aleatoria de ítems en las manos de nuestro intrépido piloto. Aunque al principio sólo podremos disputar tres de estos retos, es posible desbloquear seis más.



permitirá alcanzar mayor velocidad (algo muy útil cuando vamos en última posición después de que nos haya caído encima un elefante rosa).

LA COPA DE LA ZANAHORIA

El juego cuenta con los modos habituales de este género distribuidos entre los típicos torneos (aunque con nombres tan sugerentes como Mini Zanahoria, Súper Zanahoria o Mega Zanahoria), Contrarreloj, Carrera simple o partidas Multijugador con la posibilidad de disputar competiciones a 4 bandas vía Multitap. La opción más novedosa es la Carrera Especial ACME, ya que en cada reto irán cambiando las reglas.

Aparte de la satisfacción de cruzar la meta en primer lugar, el éxito en cualquiera de los modos escogidos nos proporcionará bonos ACME, que pueden ser canjeados por cosas tan interesantes como personajes secretos, nuevos ítems para utilizar en las competiciones o secuencias. De esta manera la vida del juego se alarga considerablemente, ya que algunos de los secretos salen bastante caros (una secuencia de 1.000.000 de bonos no está al alcance de cualquiera).

Gráficamente *Space Race* recrea muy bien el particular universo de los Looney Tunes. Escenarios con mucho colorido, animaciones suaves y una genial recreación de los personajes hacen que cada partida sea un espectáculo. Lástima que algunos decorados sean demasiado pobres y que pequeñas ralentizaciones empañen un poco este aspecto. También es de agradecer que este título nos permita escoger entre los 50 y los 60 hz (esperemos que se vayan animando más desarrolladores).

Lo que no se le puede negar al juego es el espléndido trabajo de los programadores en el apartado sonoro. El doblaje al castellano con las voces originales de cada personaje (impagable escuchar al gallo Claudio o a Porky con sus voces de toda la vida) y las variadas melodías (aunque en su mayoría futuristas, que para eso las carreras están ambientadas en el futuro) demuestran que con un sonido cuidado un juego de este estilo gana muchos enteros.

El principal problema es que este genial apartado sonoro, los aciertos gráficos y los personajes ya los podíamos encontrar en la versión para Dreamcast de hace 12 meses. Es bastante sospechoso que la edición de *Space Race* para PlayStation 2 sea prácticamente idéntica a la de la consola de Sega (apenas se han añadido un par de circuitos y nuevos ítems). La suerte es que se trata de un juego lo suficientemente divertido como para seguir siendo recomendable.

EL DOBLAJE AL CASTELLANO CON LAS VOCES ORIGINALES DE CADA PERSONAJE Y LAS VARIADAS MELODÍAS DEMUESTRAN QUE CON UN SONIDO CUIDADO UN JUEGO DE ESTE ESTILO GANA MUCHOS ENTEROS



ARRIBA
- LOS PERSONAJES LOONEY TUNES
- EL DOBLAJE AL CASTELLANO
- LA OPCIÓN DE 60 HZ.

ABAJO
- PEQUEÑAS RALENTIZACIONES
- ALGUNOS DECORADOS POBRES
- DEMASIADO PARECIDO A LA VERSIÓN DREAMCAST

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5









THE SIMPSONS: ROAD RAGE

PISA A FONDO, TRONCO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RADICAL ENTERTAINMENT**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **60,04 EUR (9.990 PESETAS)**

Hubo sudores fríos en la Redacción de PlanetStation cuando apareció la caja de *The Simpsons: Road Rage*, ante la posibilidad de estar ante el enésimo ejemplo de juego de karts basado en personajes populares... Afortunadamente, tras unas partiditas pudimos comprobar que este título tiene una dinámica más cercana al vertiginoso *Crazy Taxi*, aunque técnicamente está muy por debajo del juego de Sega.

El argumento del juego se basa en que el Sr. Burns (conocido como Joan Gaspart en círculos barcelonistas) ha comprado la flota de autobuses de Springfield y ha subido su precio, por lo que los vecinos de Springfield han decidido transformar sus coches en taxis para reunir el dinero suficiente y recomprar los buses. Vamos, que el objetivo del juego es recorrer las calles de la ciudad recogiendo clientes y llevándolos al lugar indicado en el menor tiempo posible. De vez en cuando obtendremos un *bonus* por esquivar coches o por causar destrozos aunque, la verdad, ocurre tan pocas veces que lo ideal es llevarse por delante a todo lo que te encuentres (a lo que ayuda que los coches son indestructibles).

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES RECORRER LAS CALLES DE LA CIUDAD RECOGIENDO CLIENTES Y LLEVÁNDOLOS AL LUGAR INDICADO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE

¡AL BAR DE MOE, DEPRISA!

En principio sólo podemos manejar a los Simpsons, pero poco a poco desbloqueamos otros personajes de la serie, cada uno con su vehículo característico. No obstante, el diseño de los protagonistas y sus respectivos taxis es bastante irregular. A algunos caracteres perfectamente reconocibles (es impecable la actitud y los comentarios de Apu) se unen otros nada conseguidos. En cuanto a los coches, al pequeño detalle de la desaparición de todas las capotas (Otto conduce el primer autocar escolar sin techo) se une un modelado bastante pobre, que se vuelve muy deficiente en el resto de coches de Springfield, cuadrados como cajas de zapatos.

The Simpsons: Road Rage asegura muchas horas de diversión, especialmente por su modo para dos jugadores (en que hay que enfrentarse por cada cliente). Pero sus deficiencias técnicas se unen a la falta de doblaje al castellano, lo que le quita gran parte de atractivo.

SIMPSONS EN TRES DIMENSIONES

Las distintas escenas de vídeo del juego no utilizan las animaciones normales de la serie, planas como folios, sino que apuestan por personajes en 3D. La serie original sólo utilizo las tres dimensiones en una ocasión: se trataba de un especial de Halloween, en el que Homer acababa caminando por una calle real. Hay quien opina que con este aspecto los personajes pierden buena parte de su gracia... Hay gustos para todo.









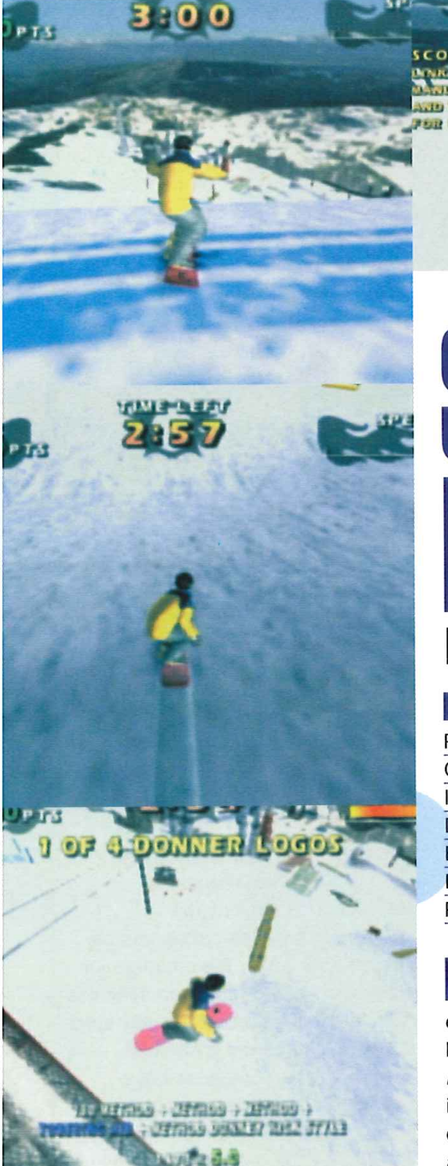
ARRIBA
VARIOS MODOS DE JUEGO
REBOSA HUMOR *SIMPSONIANO*
MULTITUD DE VEHÍCULOS

ABAJO
QUE NO ESTÉ DOBLADO
EL MODELADO DE LOS VEHÍCULOS
MUY DIFÍCIL NO ES...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
6,5







SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

PIRUETEANDO SOBRE LA NIEVE

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **DEARSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **66,05 EUR (10.990 PESETAS)**

Los fans de *Tony Hawk's Pro Skater* pueden estar de enhorabuena con el hermanito que le ha salido a éste, ya que *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* está inspirado en los trucos y maniobras que suele realizar el *señor Halcón*, aunque esta vez ambientados en la nieve. Para ellos, la curva de aprendizaje se reduce mucho, ya que muchas de las piruetas las conocen de antemano. Para los no iniciados en el *skateboard* ni en el *snowboard*, recomendamos paciencia y horas de vuelo antes de plantearse algún objetivo pretencioso, así como familiarizarse con palabros como *grindear* o *flipear, grabs* y *plants*.

Ahora bien, hemos de tener en cuenta que, para poder acceder a otros niveles del juego o poder aspirar a mejorar nuestras tablas y equipaciones, tenemos que ser capaces de realizar todo tipo de combos y trucos. Si nuestras aspiraciones son mucho menores, podemos conformarnos con la cantidad de modos de juego que se ofrecen para pulir nuestra técnica a bordo de la tabla.

En lo que respecta al aspecto técnico tampoco es que deslumbre (en este apartado su gran rival, *SSX Tricky*, es más completo), pero las animaciones y los modelados son aceptables, aunque se echa en falta un mayor trabajo en los blancos escenarios para evitar el *pop-up* que se otea en el horizonte.

Así, *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* es un juego muy recomendable para los que quieran probar qué tal es eso de hacer cabriolas a los mandos de una tabla (aunque esta vez sin ruedas). Y desde luego, también está especialmente indicado para todos aquellos que tengan algo de paciencia para iniciarse en este mundillo.

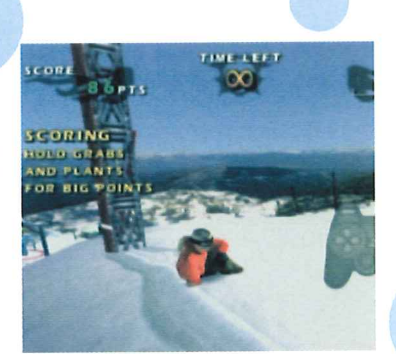






BRINCOS A TODO RITMO

Un hecho a remarcar en el juego es la buena música que acompaña las piruetas, ya que la banda sonora cuenta con piezas de Static X, Alien Ant Farm, Papa Roach, Slayer, Spineshank y Pantera. En definitiva, mucha caña para un juego bastante adictivo.





ARRIBA
MODOS DE JUEGO VARIADOS
CREA ADICCIÓN
LA BANDA SONORA

ABAJO
LARGA CURVA DE APRENDIZAJE
PLANTEAMIENTO POCO CLARO
COMBOS ALGO COMPLICADOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8,5





MONSTRUOS: LA ISLA DE LOS SUSTOS

QUÍTAME DE AHÍ ESOS MONSTRUOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**A2M**
EDITOR	**DISNEY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**59,5 EUR (9.900 PESETAS)**

Siguiendo la estela del éxito de *Toy Story*, Pixar (la división de animación por ordenador de Disney) nos ofrecerá en breve un curioso film titulado *Monstruos S.A.* que, además de promocionarse con todo tipo de *Happy Meals* y productos varios, cuenta también con sendas versiones para las dos consolas de Sony.

La versión de PlayStation 2 no cuenta precisamente con muchas diferencias respecto a PS One. De hecho la estructura y la mecánica del juego son idénticas, así que tendremos que acompañar a Sulley y Mike en su dura preparación para convertirse en unos monstruos capaces de aterrorizar al más valiente de los niños.

Para ello deberemos recorrer 12 escenarios diferentes (más alguno oculto) donde tendremos que cumplir diversos objetivos para obtener las 3 medallas (oro, plata y bronce) que se otorgan a los mejores estudiantes. Aunque básicamente nuestros retos en cada una de las fases son asustar a una serie de robots y conseguir las medallas Monstruos S.A. En un intento por dar algo más de variedad a las fases a veces tendremos que resolver algunos sencillísimos puzzles y para conseguir las medallas más difíciles será necesario desbloquear algún que otro utensilio (camas elásticas que nos permiten llegar más alto, por ejemplo).

NO TE ASUSTES, QUE ES PEOR

De todas formas la mecánica es demasiado repetitiva y, aunque tiene su gracia eso de acabar con los robots haciéndoles diversas muecas a cuál más humorística, el sistema de juego cansa demasiado rápido. Es una pena que los niveles no tengan más profundidad porque una base jugable de estas características podría haber dado más de sí.z

Es evidente que la versión para PlayStation 2 es técnicamente bastante superior a la de su hermana pequeña PS One. Los píxeles han desaparecido, la resolución es mayor y las animaciones de los protagonistas son más variadas. Sin embargo los escenarios son demasiado sencillos para lo esperado en PS2 y sorprende que se ralentice tan a menudo.

Es de agradecer que se haya cuidado el apartado sonoro con un buen doblaje al castellano, pero *Monstruos: La isla de los sustos* no resulta ni mucho menos tan impresionante técnicamente como la película. Sólo recomendable para los más pequeños de la casa que no miren debajo de la cama antes de acostarse...

TENDREMOS QUE ACOMPAÑAR A SULLEY Y MIKE EN SU DURA PREPARACIÓN PARA CONVERTIRSE EN UNOS MONSTRUOS CAPACES DE ATERRORIZAR AL MÁS VALIENTE DE LOS NIÑOS

BASADO EN MONSTRUOS REALES

El día 8 de febrero se estrena en nuestro país *Monstruos, S.A.*, la nueva obra de Pixar Animation (los creadores de Toy Story y su secuela). El punto de partida del film resulta bastante original, ya que podremos conocer la vida cotidiana de los monstruos James P. Sullivan y Mike Wazowsky, miembros de un grupo de bichos que se dedican a asustar a tiernos mozalbetes cuando se apaga la luz de su habitación. Ambos se verán envueltos en un escándalo al seguirles una niña hasta su mundo. *Monstruos, S.A.* ha sido dirigida por Peter Docter y David Silverman (responsable también de *La Ruta hacia el Dorado*) y la animación ha sido realizada íntegramente por ordenador.





ARRIBA
- ¡ESOS ENTRAÑABLES MONSTRUOS!
- EL DOBLAJE AL CASTELLANO
- LA IDEA DE ASUSTAR CON MUECAS ESTÁ BIEN...

ABAJO
- ...AUNQUE SE PODÍA HABER SACADO MÁS PARTIDO
- MECÁNICA MUY REPETITIVA
- TÉCNICAMENTE DEMASIADO SENCILLO

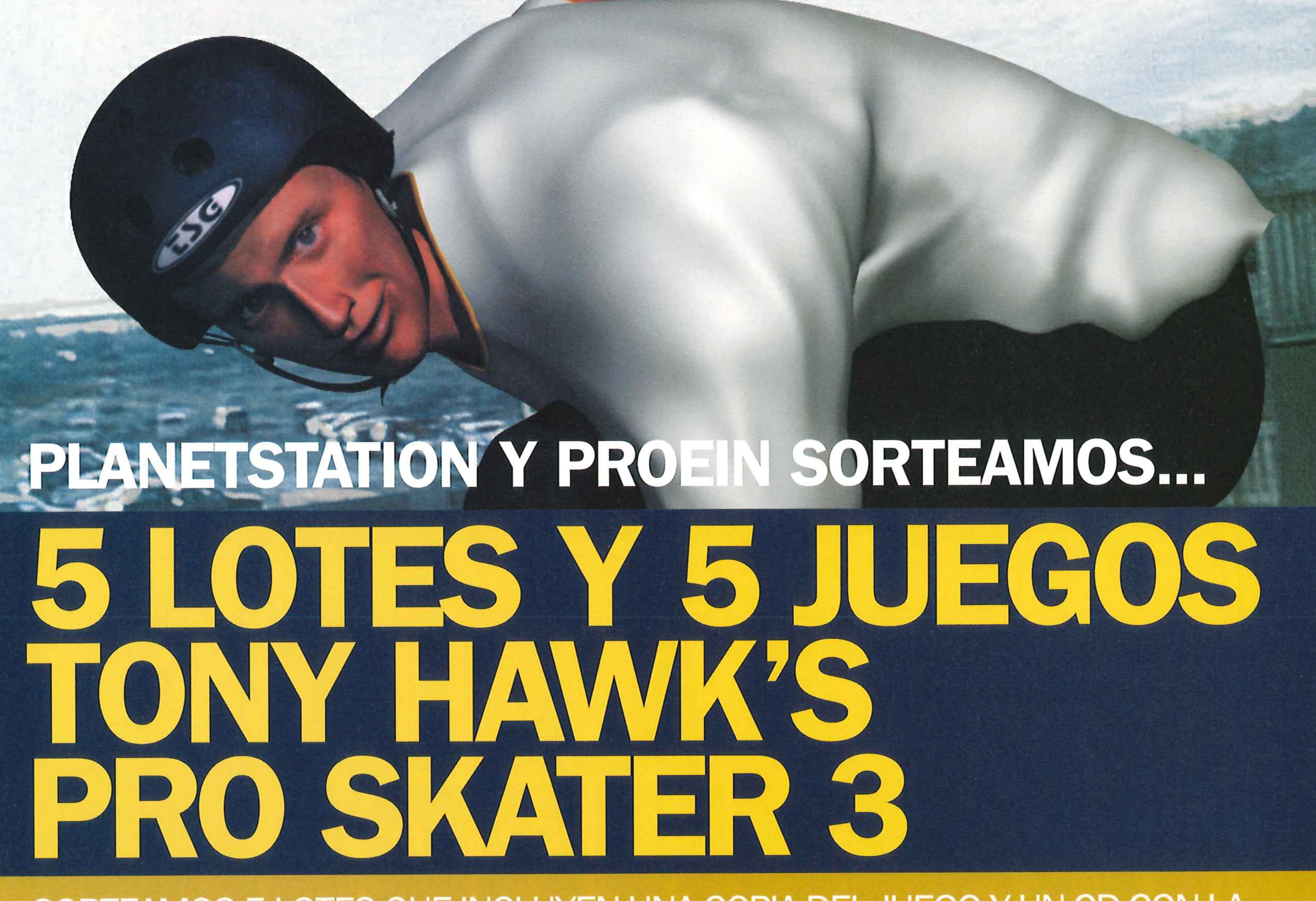
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

6,5





PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS...

5 LOTES Y 5 JUEGOS TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SORTEAMOS 5 LOTES QUE INCLUYEN UNA COPIA DEL JUEGO Y UN CD CON LA BANDA SONORA OFICIAL Y 5 JUEGOS. PARA HACERTE CON UNO, SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE ESTA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA EL NUEVO MOVIMIENTO INCLUIDO EN TONY HAWK'S PRO SKATER 3?

A **ALBERT** B **REVERT**

C **PERVERT** D **MINI-BABY-BERT**

¿CÓMO SE LLAMA EL NUEVO MOVIMIENTO INCLUIDO EN TONY HAWK'S PRO SKATER 3?

A **ALBERT** B **REVERT** C **PERVERT** D **MINI-BABY-BERT**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de marzo de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 41 de *PlanetStation*.

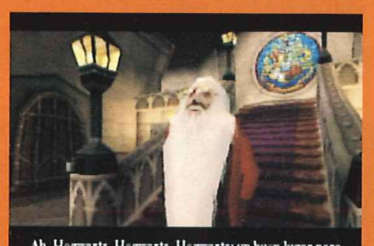
RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO TONY HAWK'S 3 (PLANET 39) PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat BARCELONA

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

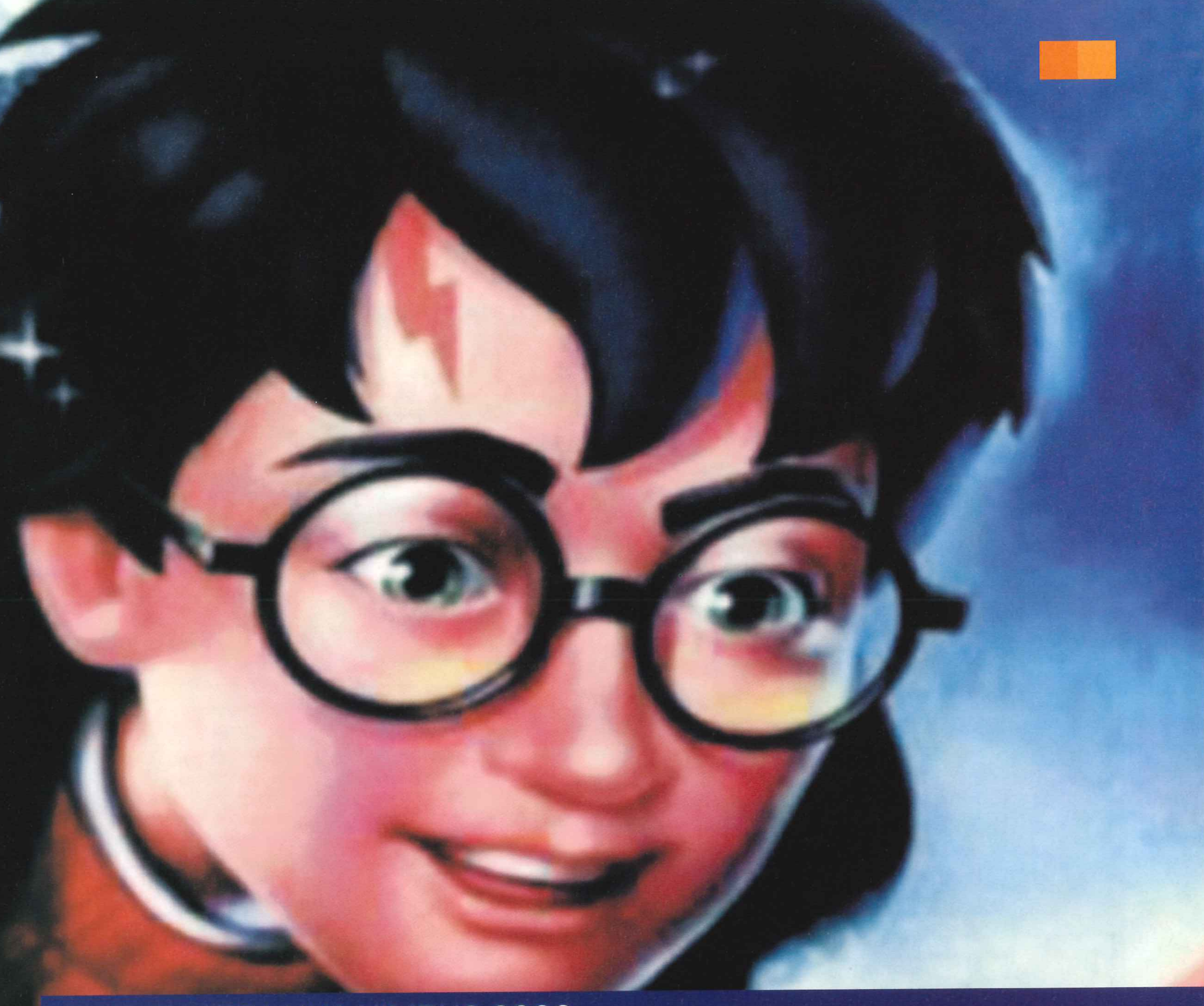












SI YO TUVIERA UNA NIMBUS 2000…

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ARGONAUT GAMES**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **48,02 EUR (7.990 PESETAS)**

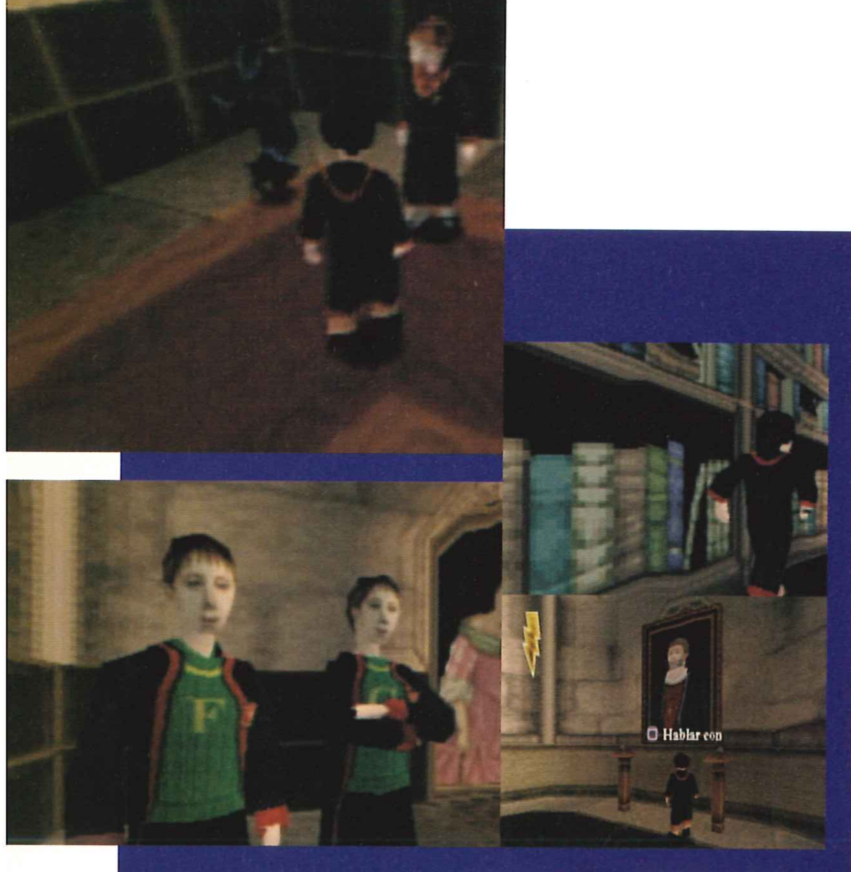
Los chicos de Argonaut Games (creadores de la sosísima saga de juegos de plataformas protagonizada por el cocodrilo Croc) parecen haberse especializado en las adaptaciones de películas a videojuego. Ahí están el notable *Alien: Resurrección* y el divertidísimo *El Emperador y sus Locuras*. A ellos ahora se les une la adaptación oficial de la película basada en el primero de los más que famosos libros juveniles de J. K. Rowling: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Lamentablemente, al intentar retratar el mágico mundo de la Escuela Hogwarts, este equipo de desarrollo ha sufrido una pájara al más puro estilo Abraham Olano y ha retornado a su falta de inspiración *made in Crock*.

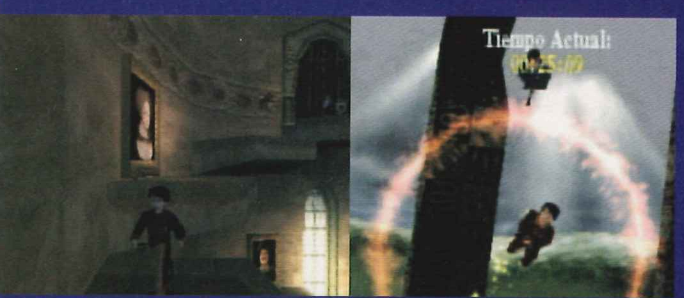
Sólo hay que ver el nivel gráfico del juego para darse cuenta de que, además de que no se han tomado el encargo precisamente con el mayor entusiasmo del mundo, han tenido que correr más que el maquillador de Speedy González. Es cierto que la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería que los programadores han recreado es enorme, y además está totalmente generada en 3D; pero el problema es que hay tanto parpadeo de polígonos que parece que estemos en medio de un terremoto y las paredes se nos vayan a caer encima en cualquier momento. No mejoran la cosa las flojísimas texturas, muchas de ellas excesivamente simples, que le dan a los escenarios un lamentable aspecto de pared de cartón-piedra.

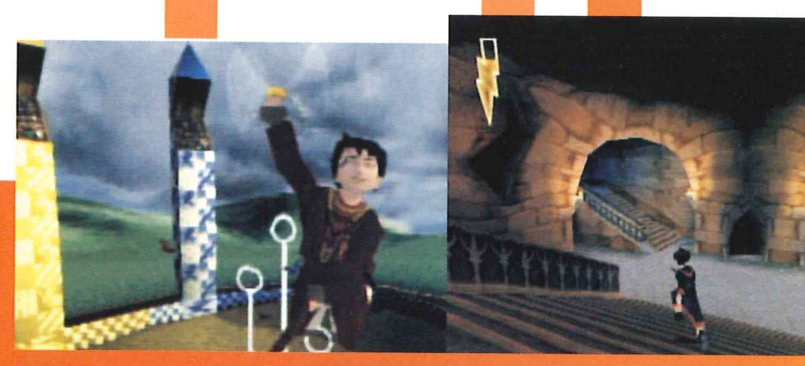
Y por si eso no fuera suficiente, hay un *clipping* tan acusado que podemos acabar afectados por el síndrome *Terminator* por la facilidad con la que podemos ver a través de paredes, estanterías y similares. No es casualidad que prácticamente todos los entornos del juego sean recintos más o menos cerrados (con la honrosa excepción del campo de *quidditch*, que sin embargo parece que está enmedio del desierto del Gobi por la falta de paisaje). Sin duda, ello les ha evitado a los programadores unos cuantos problemillas con el efecto *pop-up*.

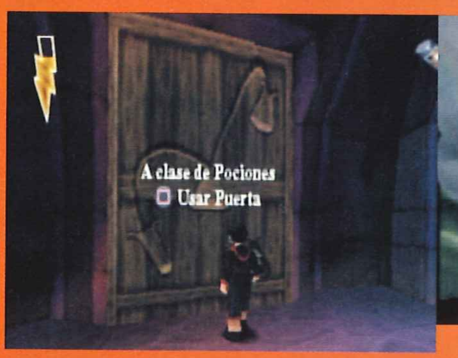
LA MANO NEGRA DE LOS MUGGLES

Si al menos a nivel jugable *Harry Potter y la Piedra Filosofal* fuera divertido, su mediocre nivel técnico podría dejarse a un lado como un mal menor. Pero estamos hablando de un juego hecho 'para niños' en la peor acepción del término, es decir, que los trata como si fueran equivalentes mentales de una castaña pilonga. Los programadores de Argonaut han tomado como base el esquema de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y lo han trasladado al mundo de Potter *and friends*, evitando un desarrollo lineal gracias a la aparición de diversas subtareas y minijuegos. Pero han querido hacer éstos











LA ESCUELA HOGWARTS ES ENORME, PERO EL PROBLEMA ES QUE HAY TANTO PARPADEO DE POLÍGONOS QUE PARECE QUE ESTÁS EN MEDIO DE UN TERREMOTO

ESTAMOS HABLANDO DE UN JUEGO HECHO 'PARA NIÑOS' EN LA PEOR ACEPCIÓN DEL TÉRMINO, ES DECIR, QUE LOS TRATA COMO SI FUERAN EQUIVALENTES MENTALES DE UNA CASTAÑA PILONGA

tan sencillos (no vaya a ser que los niños no pillen la mecánica) que acaban resultando soporíferos.

Este torpe intento de acercarse al público infantil resulta todavía más evidente en las fases plataformeras, ya que el control de Harry es tan simple que incluso... ¡no hay botón de salto! En lugar de ello, deberemos presionar la cruceta en la dirección en la que mire el personaje. Esto, que en principio debería haber servido para hacer el manejo del protagonista más sencillo, lo único que ha conseguido es que éste sea incontrolable, provocando que muchas veces saltemos cuando sencillamente queríamos ajustar al personaje al borde de una plataforma. Y por si no fuera suficientemente complicado, encima la cámara está la mayoría de veces colocada en el peor ángulo posible, especialmente en los combates mágicos (si nos distraemos centrando la vista con L2 y R2 nos podemos llevar una buena *yoya*).

Pero donde la cosa no tiene ya nombre es en el supuesto minijuego 'estrella' de *Harry Potter y la Piedra Filosofal*: el partido de *quidditch*. La raíz del problema está en el horroroso control de las escobas voladoras, cuya inestabilidad y tendencia a ir hacia el suelo nos hace sospechar que utilizan como combustible unos vasos de JB con hielo, respondiendo además con bastante poca precisión a las órdenes del mando. Además, la sensación de velocidad es parecida a la de ir montado sobre un caracol reumático, cuando en principio el *quidditch* se caracteriza por su celeridad.

EL CARISMA DE UNA GRAN OBRA

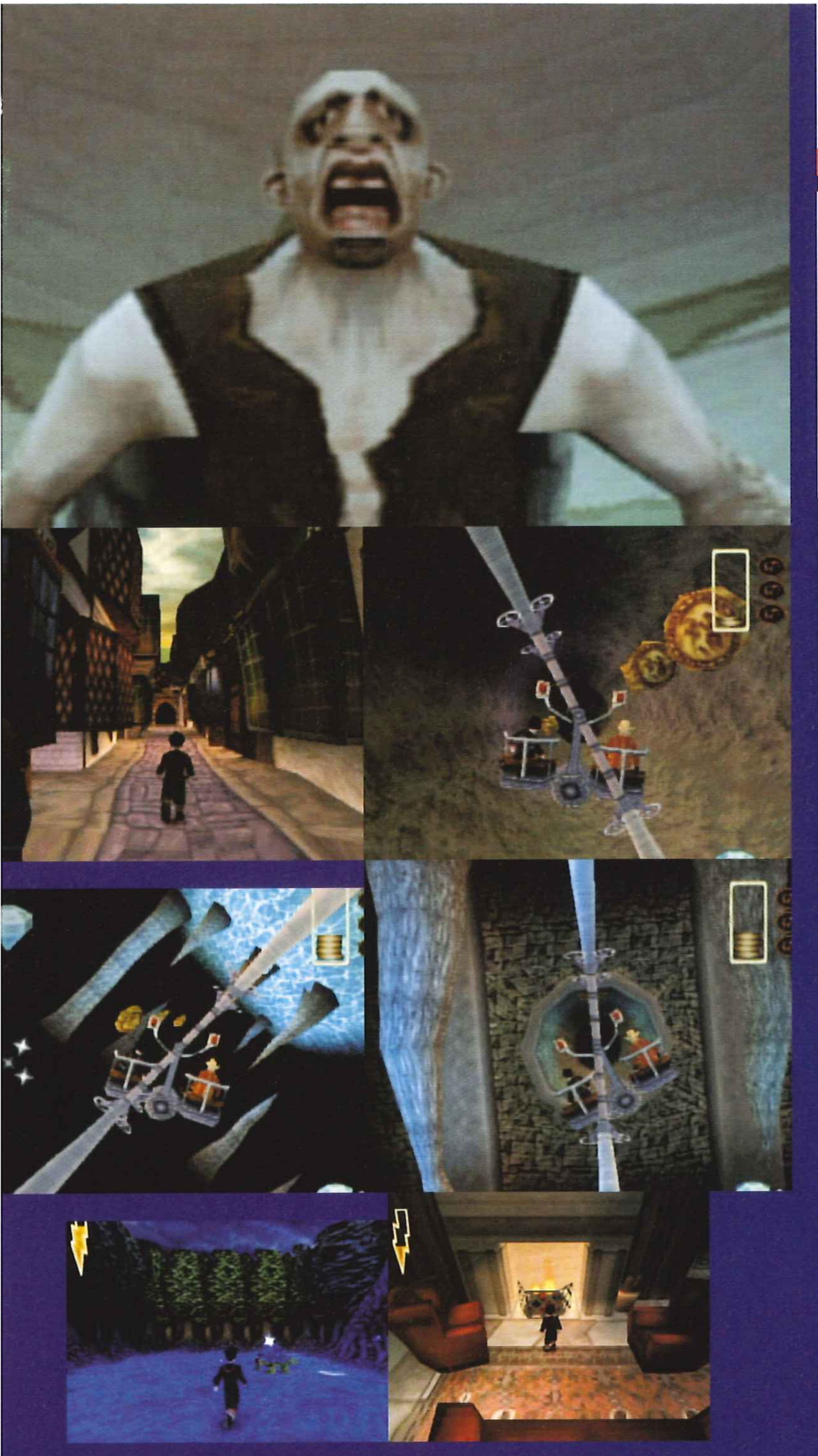
Afortunadamente, el material de partida de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* es tan bueno que puede salvar incluso un juego tan mediocre como éste. El mundo creado por J. K. Rowling en sus novelas tiene tanta fuerza, y sus personajes tanto carisma, que todo lo relacionado con ellas queda impregnado irremediablemente. Por ello, a pesar de la irregular recreación, a los fans de Harry les



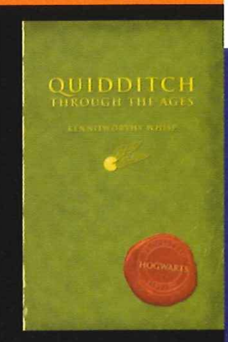


EN TODAS SUS PANTALLAS, HARRY POTTER

Cuando los jefazos de Warner Bros se hicieron con los derechos de los libros de J. K. Rowling, inmediatamente se pusieron a buscar al director adecuado para el proyecto (siempre bajo supervisión de la autora, que exigió dar la última palabra sobre todo lo relacionado con el filme). Se barajaron muchos nombres, pero después de oír propuestas como la de mezclar los dos primeros libros o la de situar la historia en un instituto de secundaria de California (vamos, algo así como *Salvados por la varita*), se decidieron por el realizador que prometió ser totalmente fiel al libro original: Chris Columbus. Este buen hombre también se encargará de adaptar el segundo libro, pero se comenta que Steven Spielberg está muy interesado en rodar el tercero...







NO HAY EQUIPO DE *QUIDDITCH* PEQUEÑO

El *quidditch* es un deporte 'para magos' creado por J. K. Rowling para las novelas de Harry Potter. Es una mezcla de rugby, baloncesto y fútbol, y se juega sobre escobas voladoras a una altura de entre 15 y 20 metros sobre el suelo. Sin entrar demasiado en las reglas del juego, éste básicamente consiste en encestar unas pelotas llamadas *quaffles* en los aros del equipo contrario, lo que proporciona 10 puntos. No obstante, los auténticos responsables de ganar el partido son los jugadores llamados 'buscadores' (Harry es uno de los más jóvenes de la historia de la Escuela Hogwarts), que deben atrapar una pequeña bola dorada voladora llamada *snitch*, que se mueve a velocidad de vértigo, pero cuya captura da 150 puntos al equipo que lo consiga.

EL MUNDO CREADO POR J. K. ROWLING EN SUS NOVELAS TIENE TANTA FUERZA, Y SUS PERSONAJES TANTO CARISMA, QUE TODO LO RELACIONADO CON ELLAS QUEDA IMPREGNADO IRREMEDIABLEMENTE

puede resultar muy divertido asistir a las clases de Defensa contra las Artes Oscuras o de Pociones, ganar puntos para la Copa de la Casa, darse una vuelta por el Callejón Diagon o incluso atrapar la *snitch* dorada en un partido de *quidditch*.

Tanto es así que aquellos que no hayan oído hablar nunca del mundo de Harry Potter (cosa un poco difícil, vista la machacona campaña de márketing que se le está dedicando ante el estreno de la película que inspira este juego) se sentirán bastante perdidos, porque la trama está explicada en el juego de forma muy superficial y confusa. Sin embargo, los que hayan leído el libro no tendrán problema en entender lo que ocurre, ya que sigue muy fielmente los acontecimientos del mismo, añadiendo incluso hechos que en la adaptación cinematográfica fueron cambiados.

Además, el hecho de que los mismos dobladores de la versión castellana de la película hayan puesto las voces de esta versión videojueguil de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* puede conseguir que los más fieles de sus seguidores disfruten de él pese a su mediocridad. Es una auténtica pena que, en un alarde de falta de vista comercial, los mandamases de Electronic Arts hayan querido orientar el juego al público infantil: hay muchos fans adultos del chico de la cicatriz en forma de rayo a los que esta creación de Argonaut les parecerá absolutamente soporífera.

ARRIBA
- EL ENCANTO DEL MUNDO DE HARRY
- ESCENARIOS ENORMES
- DESARROLLO MUY VARIADO

ABAJO
- A MENUDO ES MUY SIMPLÓN
- DEFICIENTE NIVEL TÉCNICO
- HORRIBLE CONTROL DE LA ESCOBA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	5
VIDILLA	6

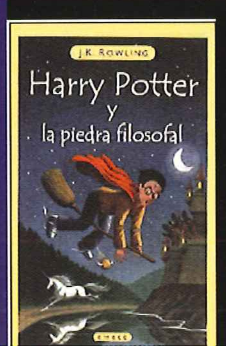
VALORACIÓN GLOBAL

6



LA MAGIA DE UNA VIDA DIFÍCIL

Viéndola ahora, convertida en una de las mujeres más adineradas del planeta, nadie diría que Joan Kathleen Rowling tuvo que escribir el primer libro de Harry Potter en un café de Edimburgo, ya que en su casa no tenía calefacción. Rowling tuvo súbitamente la idea para la novela durante un viaje en tren de Manchester a Londres, pero hasta que no se vio entre la espada y la pared al tener que cuidar ella sola a una hija pequeña de unos cuantos meses, no llevó sus ideas al papel. Curiosamente, movió el manuscrito de editorial en editorial sufriendo un rechazo tras otro (por lo que todas ellas deben estar tirándose de los pelos) hasta que Bloomsbury aceptó publicarlo... El resto, es historia (¡y dinero, mucho dinero!)





MONSTRUOS: LA ISLA DE LOS SUSTOS

¡MAMA, MIEDO!

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **A2M**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Qué tipo de juego puede ser una adaptación para consola de una película de Disney? (dejamos unos segundos de reflexión para que el avezado lector piense detenidamente en tan ardua pregunta) ¡Exacto, un juego de plataformas! Esta 'original' fórmula, más vista que Penélope Cruz brindando con el champancito de marras, es la que se ha aplicado para desarrollar la versión consolera de *Monstruos S.A*, y además por partida doble (PS One y PS2). Lo cierto es que pensamos que la última obra de los genios de Pixar (creadores, entre otros, de *Toy Story*) se merecía algo más que un plataformas de mecánica repetitiva, con una parte técnica tan mediocre que nos hace pensar que los desarrolladores no son lo que se dice unos 'monstruos' en su trabajo.

ENTRE SUSTOS ANDA EL JUEGO

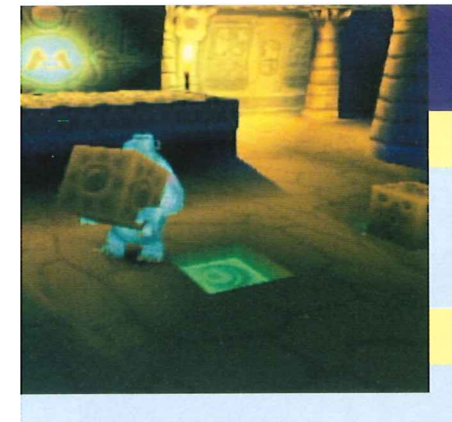
El desarrollo del juego tiene muy, muy poco que ver con la película. Vale, sabemos que esto desde siempre ha sido algo muy normal en el mundo de los videojuegos, pero es que el caso de *Monstruos, S.A.* es bastante más notorio de lo habitual. Podremos





LAGARTO, LAGARTO

Cuando consigamos superar uno de los mundos de entrenamiento, tendremos que competir contra Randall, una especie de camaleón con muy mala baba que hace las veces de 'malo oficial' en la película *Monstruos S.A.* Concretamente, deberemos ganarle hasta en tres carreras distintas en las que además tendremos que recoger un número mínimo de monedas.







elegir entre jugar como Sulley, el gigantón peludo de color azul, o como Mike, un tipo con 'mucho ojo' para esto de los juegos. En cada uno de los niveles, nuestro objetivo principal será asustar niños-robot (también llamados 'Nervios'), como parte de nuestro entrenamiento para convertirnos en expertos engendros asustadores. Para ello, deberemos recoger tarros de una sustancia pringosa con los que llenar nuestro 'asustómetro'. Éste tiene distintos niveles, marcados por colores; si llenamos hasta el naranja, por ejemplo, podremos asustar Nervios de este color e inferiores. Si no, deberemos seguir buscando tarros para poder asustar más y mejor. A priori, parece un concepto divertido (máxime si tenemos en cuenta que para 'asustar' tenemos que pulsar determinados botones en el momento exacto), pero enseguida se hace monótono y tedioso. Las animaciones de los sustos se hacen repetitivas, como las acciones que deberemos hacer en cada nivel: matar tres o cuatro enemigos desperdigados, asustar, recoger más tarros, y vuelta a empezar.

PARA PONERTE DE LOS NERVIOS

El juego cuenta con 12 cortas fases ambientadas en distintos mundos de los monstruos (echamos en falta alguno ambientado en Tamaraland o José Manuel Parada's World). Para alargar un poco la vida de este título en cada nivel tendremos que realizar tres objetivos: asustar cinco Nervios (medalla de bronce), recoger 10 medallas (medalla de plata) y asustar a los Nervios 'extra' que nos aparezcan (medalla de oro, y a dormir). Cada vez que consigamos una medalla de bronce, desbloquearemos un fragmento de película, una especie de 'premio' con su parte positiva y negativa. Por un lado, es genial disfrutar antes del estreno con las estupendas secuencias del film, que son realmente muy divertidas y que podremos ver en cualquier momento en el visor de películas. Pero por otra parte, al observarlas se hace aún más patente la floja parte técnica del motor 3D de *Monstruos, S.A.* Las texturas son pobres y sin detalles, los personajes están formados por una cantidad de polígonos risible, hay niebla a montones, los polígonos se deforman de forma chapucera, la resolución es muy baja (hay píxeles que dan más miedo que los enemigos del juego, de lo grandes que son...)

El hecho de que sea un título dirigido a los más pequeños de la casa no significa que tenga que ser un juego toscamente trabajado (parece que los desarrolladores piensen que con la licencia de una película de éxito ya hay suficiente). Un juego flojo, que deparará momentos de diversión a los usuarios de PS One (que con juegos así cada se está quedando más desahuciada) menos exigentes.

EN CADA NIVEL TENDREMOS QUE REALIZAR TRES OBJETIVOS: ASUSTAR CINCO NERVIOS, RECOGER 10 MEDALLAS Y ASUSTAR A LOS NERVIOS 'EXTRA' QUE NOS APAREZCAN

NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL SERÁ ASUSTAR NIÑOS-ROBOT (TAMBIÉN LLAMADOS 'NERVIOS'), COMO PARTE DE NUESTRO ENTRENAMIENTO PARA CONVERTIRNOS EN EXPERTOS ENGENDROS ASUSTADORES



SUSTOS A PARES

Estos son los dos protagonistas del juego. Sulley es un enorme... ehm... es un 'loquesea' azul con pelos y cuernos, se mueve de forma bastante pesada y puede tirarse en plancha sobre sus enemigos. Por su parte, el gigantesco ojo con patas llamado Mike es más ágil y tiene la insólita capacidad de botar y rebotar cual redactor de Planet dando coba a nuestro excelentísimo e insigne director Snatcher (¡quiera el cielo que le tengamos mucho tiempo entre nosotros, su encantadora señoría!). Como podéis apreciar en las capturas, cada uno de ellos tiene formas bastante particulares y divertidas de asustar a los Nervios del juego.



ARRIBA

- LAS SECUENCIAS DE LA PELÍCULA
- EL DOBLAJE AL CASTELLANO
- MECÁNICA ORIGINAL...

ABAJO

- ...PERO TREMENDAMENTE REPETITIVA
- GRÁFICOS DEFICIENTES
- PUEDE HACERSE CORTO Y ABURRIDO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6
VIDILLA	6,5

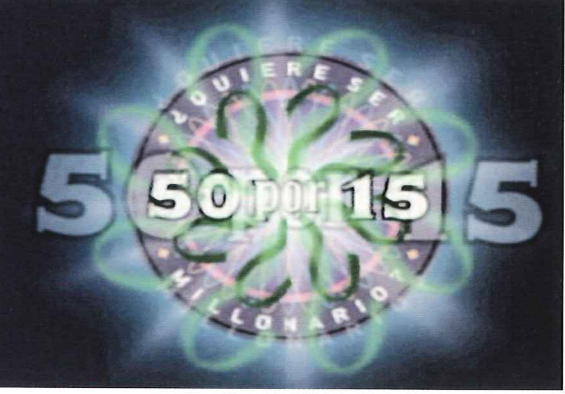
VALORACIÓN GLOBAL

6









¿QUIERE SER MILLONARIO? [50X15]

LOS GRÁFICOS SE PLANTAN

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CULTURAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HOTHOUSE**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **29,99 EUR (4.990 PESETAS)**

Coincidiendo con la caída en desgracia del programa, que ha desaparecido de la parrilla de programación de Tele 5, aparece su versión para PS One, eso sí, sin Carlos Sobera, el gesticulante presentador cuya fama ha ido pareja al éxito del espacio. La mecánica del concurso es idéntica a la del programa televisivo: 15 preguntas de temática variada formuladas en perfecto castellano que, en caso de acertar, se premian con 50 millones de pesetas, que no de euros, virtuales.

El desarrollo del concurso también es similar a su versión real, incluso están incluidas esa calma entre pregunta y pregunta que llega a exasperar y la utilización de comodines, mucho más fiable en la versión virtual que en la real. Es curioso observar que, en el comodín de la llamada, contesta gente de varios rincones de nuestra geografía, con sus correspondientes acentos, aunque predominan los gallegos. El comodín del público es aún más paradójico: la voz del presentador anima a votar a un público que no existe. Los gráficos, prerenderizados, que se limitan a presentar dos sillas vacías situadas frente a un atril con una pantalla de ordenador y varias filas de butacas también vacías.

EL DESARROLLO DEL CONCURSO TAMBIÉN ES SIMILAR A SU VERSIÓN REAL, INCLUSO ESTÁN INCLUIDAS ESA CALMA ENTRE PREGUNTA Y PREGUNTA QUE LLEGA A EXASPERAR Y LA UTILIZACIÓN DE COMODINES

Es cierto que para un juego de este tipo no hace falta un gran apartado visual, pero la versión virtual de *50x15* es incluso demasiado sencilla en este aspecto. ¿Dónde está ese mítico arqueo de ceja del señor Sobera?





ANECDOTARIO DE UN CONCURSO FENECIDO

Durante algunos meses, la versión española de *¿Quiere ser millonario?* tuvo el honor de ser uno de los concursos que ha dado el premio en metálico más abulado de la historia de la televisión española. Enrique Chicote, un ingeniero agrónomo barcelonés, consiguió los 50 millones del programa. Otro programa cultural, Pasapalabra, entregó 72 millones al concursante murciano Rafael Moreno el pasado mes de diciembre.







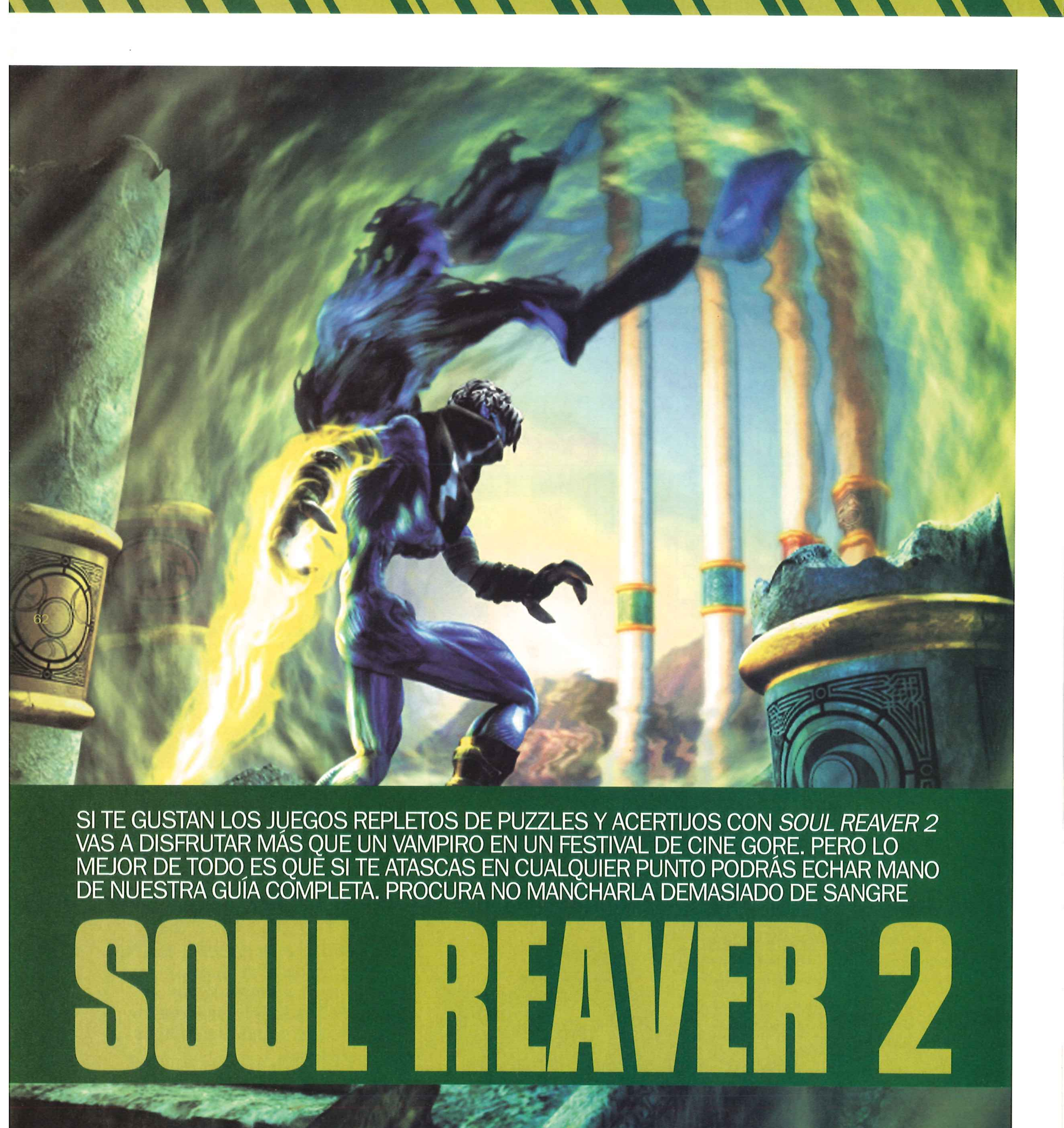
ARRIBA
ADICTIVO MODO MULTIJUGADOR
ADAPTACIÓN FIDEDIGNA
EL PRECIO

ABAJO
GRÁFICAMENTE NULO
LENTO COMO EL PROGRAMA
MÁS DIFÍCIL QUE EL ORIGINAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
5,5



SI TE GUSTAN LOS JUEGOS REPLETOS DE PUZZLES Y ACERTIJOS CON *SOUL REAVER 2* VAS A DISFRUTAR MÁS QUE UN VAMPIRO EN UN FESTIVAL DE CINE GORE. PERO LO MEJOR DE TODO ES QUE SI TE ATASCAS EN CUALQUIER PUNTO PODRÁS ECHAR MANO DE NUESTRA GUÍA COMPLETA. PROCURA NO MANCHARLA DEMASIADO DE SANGRE

SOUL REAVER 2

1 JUGADOR
TARJETA 122 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

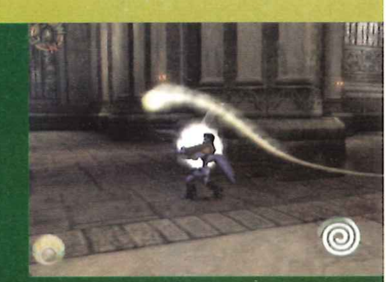
FORMATO **PS2**
EDITOR **EIDOS INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **60,04 EUR (9.990 PESETAS)**



LA SUPERVIVENCIA ENTRE PLANOS

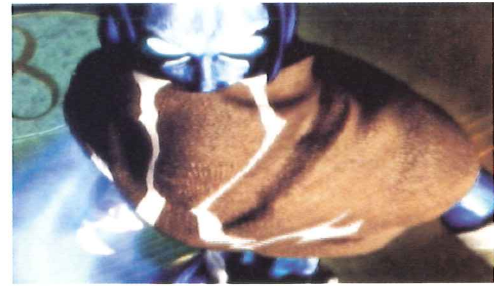
En su forma material Raziel pierde energía progresivamente y debe alimentarse de las almas de los enemigos derrotados para recuperarla. Buena parte del juego transcurre en el Plano Material, pero en ocasiones el vampiro debe pasar al Plano Espectral para superar barreras infranqueables de otra forma. Además, en el Reino Espectral recupera energía poco a poco y suelen abundar las almas errantes con las que nutrirse. Así que cuando necesites recuperar fuerzas no dudes en cambiar al Plano Espectral. Por otro lado, cuando la espiral de vida de Raziel se consuma totalmente en el Reino Material pasará al Espectral automáticamente.

Pero no todo son ventajas en el inframundo ya que abundan los Sluagh tanto grandes como pequeños. Y vigila con sombras y demonios ya que poseen la capacidad de moverse entre planos como Raziel. Un último aviso: si la espiral de vida del vampiro llega a cero en el Plano Espectral volverá al último punto de control que haya activado.











LAS SEGADORAS

Desde el principio del juego Raziel posee la habilidad de invocar desde el Plano Espectral una poderosa arma capaz de derrotar a cualquier enemigo: la Segadora. En su forma básica también sirve como llave para abrir algunas puertas. Sin embargo para progresar en algunos momentos del juego necesitará encontrar unas fraguas para cambiar las propiedades del arma. Una vez activada la fragua, todas las pilas elementales asociadas despertarán de su letargo y Raziel podrá utilizarlas para modificar la Segadora



SEGADORA DE OSCURIDAD

Al activar sus altares podrás formar unos útiles y sólidos puentes de sombra. Además, si dispara un proyectil a un centinela lo atontará durante unos segundos. Por último, y esto es algo común a todas, debes utilizarla como llave en cualquier puerta o elemento arquitectónico en el que veas dibujado su símbolo.



SEGADORA DE LUZ

Si ves un cristal rosa dispárale un proyectil con esta Segadora ya que ésa es básicamente su función. Como ocurre con su variante oscura también debes utilizarla como llave en cualquier lugar marcado con su símbolo.



SEGADORA DE AIRE

Activa sus altares para que de ellos surjan unas corrientes de aire ascendentes muy útiles para alcanzar zonas elevadas. Sus proyectiles son idóneos para destrozar puertas y muros agrietados.

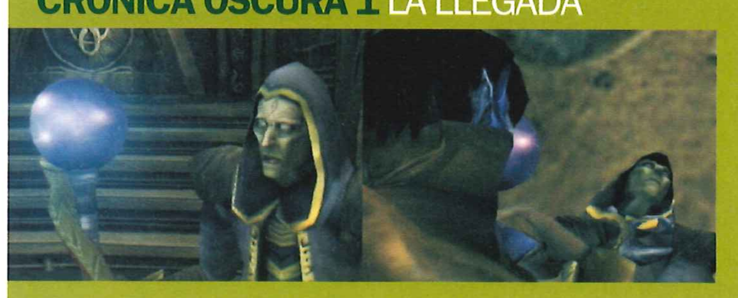


SEGADORA DE FUEGO

Sólo deberás utilizar esta variante en dos ocasiones: la primera para abrir la puerta de salida de la fragua de fuego y la segunda en un altar para resquebrajar el hielo del lago meridional antes de entrar en la fortaleza Sarafan por última vez.

HUIDA DE LA FORTALEZA

CRÓNICA OSCURA 1 LA LLEGADA



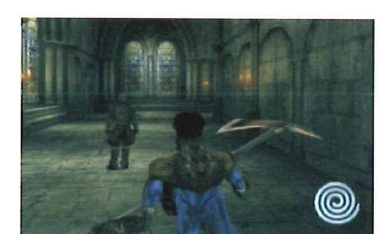
Te encuentras en la fortaleza de los Sarafan, lugar poco adecuado para un vampiro. Hay que abandonarla cuanto antes. Sal al pasillo por la puerta sur de la sala. Cárgate a los dos guardias para desbloquear la puerta del final y crúzala. Pasa por la puerta de la derecha y en la nueva habitación avanza hasta pasar por la puerta de enfrente y salir a un patio. Derrota a los tres cazadores de vampiros para que se abra una puerta que debes cruzar. Cambia al Reino Espectral.

Traspasa la puerta de barrotes y colócate sobre el portal de los planos. Regresa al Reino Material.

Cuando recuperes el control de Raziel te esperan varios cazadores de vampiros en la capilla. Abre la puerta doble de hierro.









CRÓNICA OSCURA 2 LA CONVERGENCIA DE LA SEGADORA

Ahora puedes convocar a voluntad a la Segadora pero, como contrapartida, ha disminuido considerablemente tu espiral de vida. Muévete hacia las cristaleras del sur.







CRÓNICA OSCURA 3 EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS









Cruza la puerta que está situada al sur para salir a un pasillo al final del cual encontrarás otra puerta. Pasa por ella para acabar apareciendo en una sala circular donde se honra la memoria de los héroes Sarafan. Cárgate sin muchos miramientos a los dos cazadores de vampiros que pululan por allí para poder abrir una puerta en el piso superior. Para acceder a ella sólo tienes que subir las escaleras. Seguidamente ábrela para ir a parar a un nuevo pasillo. Cuando llegues al final hallarás una enorme puerta doble que te permite salir al exterior.





EN BUSCA DE KAIN



Salta al lago meridional y nada hacia el este. Emerge en un trozo de tierra donde se hallan un **punto de control** y un mecanismo que debes accionar para abrir una compuerta subacuática. Cae de nuevo al agua y bucea al otro lado del lago por debajo de la compuerta abierta. Sube a tierra firme y usa el **obelisco** si quieres guardar la partida.

Vuelve a la orilla y encarámate a la zona más elevada gracias a un salto normal primero y a un salto alto después. Planea sobre el hueco y avanza por el camino plagado de cazadores de vampiros y perros de ataque. Deberás cruzar un pequeño puente y continuar por el sendero hasta llegar a un **punto de control**. Da media vuelta para ver unas escaleras a la derecha que has de subir. Cruza el puente y continúa hasta llegar a una enorme puerta. Mantén activado el interruptor para descorrer las barras que bloquean la puerta y luego ábrela.



CRÓNICA OSCURA 4 LA CORRUPCIÓN DE LOS PILARES






RUINAS Y PANTANOS

Te hallas en medio de los Pilares. Avanza recto para activar una pequeña secuencia que te muestra una salida demasiado elevada para poder acceder a ella. Cambia al Reino Espectral.

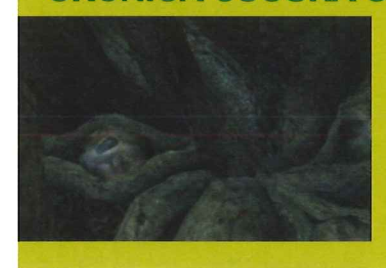
Delante tuyo han aparecido unas escaleras. Súbelas y avanza por el sendero hasta hallar el portal de los planos que te permite regresar al Reino Material.

Activa el **punto de control** y continúa hasta llegar a una puerta gigantesca decorada con la imagen de un ser muy parecido a Raziel. Debes abrirla con la Segadora.

Te encuentras en las ruinas subterráneas. Cruza el pasillo y sigue el camino marcado por los cristales fluorescentes vigilando las sombras. Baja las escaleras hasta el final.



CRÓNICA OSCURA 5 EL DIOS ANTIGUO








En esta sala circular hay un **obelisco** que puedes utilizar para guardar la partida. Salta al agua y bucea por la cavidad iluminada por dos cristales fluorescentes. Asciende para emerger en una cueva en la que aguardan varias sombras. Sube la rampa y luego salta a la pendiente que la cruza perpendicularmente. Avanza por ella y cae al otro lado para llegar a una enorme cueva inundada. Sumérgete en esta nueva zona acuosa y sigue el camino marcado por los cristales flourescentes. Busca un túnel ascendente por el cual puedes subir para salir al pantano (tiene una pared con peldaños).

Activa un nuevo **punto de control** y continúa por la derecha evitando las zonas cenagosas (donde se avanza más despacio) hasta llegar a una puerta desvencijada. Raziel la abre de una patada y vislumbra al vampiro Vorador.
Avanza siguiendo el camino marcado por las farolas fluorescentes para llegar a un **obelisco**. Ve por la izquierda hasta que se active una pequeña secuencia. A la izquierda hay una pared escalable entre dos farolas. Súbela y salta al otro lado.

Continúa hasta llegar a un **punto de control** junto a una puerta que debes abrir con la Segadora.



FRAGUA DE LA OSCURIDAD

Sigue por el pasillo hasta encontrarte con un esclavo equipado con una espada y un escudo. Utiliza la Segadora para deshacerte rápidamente de él y coge su **escudo**. Colócalo en el círculo de la pared del oeste para separar la pared en dos y poder pasar. Luego pasa al Reino Espectral.

Atraviesa los barrotes, sube las escaleras y en el patio ve a la derecha para encontrar un portal de los planos que debes usar para regresar al Reino Material.

Se activará una pequeña secuencia que te mostrará un espejo que de momento es inaccesible. Acércate a la puerta decorada con un sol ya que a su lado hay un **punto de control**. Regresa hasta donde se hallan los barrotes que atravesaste. Escala la pared de la derecha. Sube las escaleras y para llegar al patio planea hasta la cima del pilar de la izquierda. Desde allí planea recto hasta el otro lado. Sube los escalones y avanza para observar bien la habitación donde se encuentra la fragua. Gira el espejo para abrir la puerta de la derecha y ve por allí hasta llegar a unos barrotes. Cambia al Reino Espectral.





Pasa los barrotes en tu forma espectral, y avanza hasta llegar a un gran patio dominado por un gran tronco de árbol. Al otro lado del patio, detrás del tronco, está el portal de los planos que debes utilizar para volver al Reino Material.

Las paredes norte y sur son escalables. Sube por cualquiera de ellas y planea hasta la plataforma que se encuentra en la cima del tronco. Pasa al Reino Espectral.

En este plano estás a mayor altura por lo que puedes planear hacia el este para llegar al piso superior. Allí utiliza el portal de los planos para retornar al Reino Material.

Aparecerá un esclavo que debes derrotar como al anterior para poder utilizar su **escudo** como llave.

En la próxima sala debes resolver un rompecabezas. Primero dispara un proyectil con la Segadora a la claraboya del techo para que se abra y entre luz. Luego arrastra/empuja la columna del suroeste hasta colocarla entre el espejo central y el dibujo del esclipse total en la pared del oeste.



Gira el cristal para que se active una secuencia. Más tarde encarámate al pilar caído y haz un salto alto para llegar a la cima de la columna del noroeste. Desde ahí planea hacia el dibujo del eclipse total que ahora es en realidad un pasaje.

Avanza hasta la siguiente sala y cae en ella. Coge el **espejo** y déjate caer con él al piso inferior. Sube las escaleras y acércate a la puerta pintada con el sol para atravesarla con el espejo en las manos. De nuevo en la fragua coloca el espejo en el soporte que hay sobre la escalinata al norte. Gira el espejo que moviste anteriormente hasta que se abra la puerta de la izquierda. Pasa al Reino Espectral.

Atraviesa los barrotes y baja al patio que hay a la derecha del espejo. Justo al otro lado del patio hay un portal de los planos que te permite regresar al Reino Material.

Vuelve al otro lado del patio y escala la pared. Gira una vez el espejo y arrastra/empuja el pilar más cercano a la pared escalable hasta colocarlo delante del espejo. Una secuencia muestra cómo se ha formado un puente de sombra. Es sólido, por lo que puedes andar por encima para



llegar al otro lado del patio.

Dispara un proyectil con la Segadora a la claraboya del techo para que entre luz. Gira dos veces el espejo para descubrir un pasaje oculto. Encarámate y pasa por él para llegar a una nueva habitación. Empuja hacia la derecha dos veces la aguja del reloj de sol del suelo para poner en marcha la forja. Regresa por donde has venido, cruzando el puente de sombra hasta llegar a los barrotes que te impiden acceder a la habitación de la forja. Cambia al Reino Espectral.

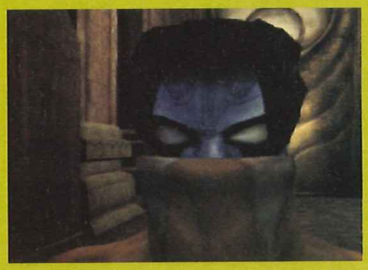
Traspasa de nuevo los barrotes y localiza al sur un portal de los planos para volver al Reino Material.

Acércate a la forja para que una secuencia te muestre como Raziel adquiere la **Segadora de Oscuridad**. Consecuentemente, las pilas elementales de oscuridad se han activado y la espiral vital de Raziel se ha alargado.

Utiliza la Segadora de Oscuridad para abrir la puerta del sur y cuando recuperes el control de Raziel tras la breve secuencia abre la puerta de la derecha también con la Segadora de Oscuridad. Avanza por el pasillo y abre la puerta con la Segadora para volver al pantano.

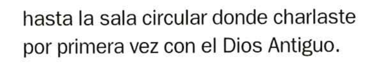
REGRESO AL LAGO MERIDIONAL

CRÓNICA OSCURA 6 EL VAMPIRO VORADOR

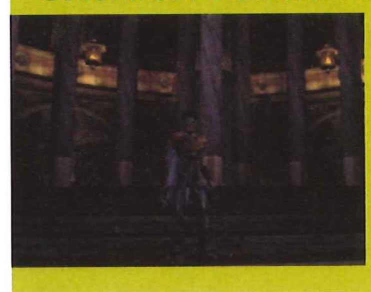


Tras el encuentro con el vampiro, debes volver hasta el lago casi por el mismo camino que seguiste para llegar hasta aquí. Así que salta por encima de la barandilla del balcón para atajar un trozo y regresa por el pantano hasta llegar a la boca del túnel acuoso que te permitió salir de las ruinas subterráneas. Bucea de nuevo siguiendo los cristales fluorescentes hasta emerger en la gran cueva inundada. Escala la pared de la izquierda y baja las rampas hasta que puedas sumergirte de nuevo. Llega hasta la sala circular donde charlaste por primera vez con el Dios Antiguo.





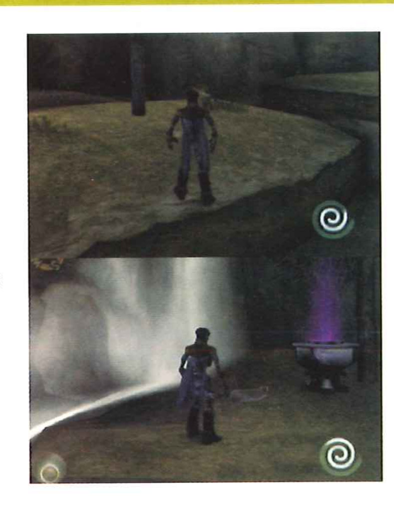
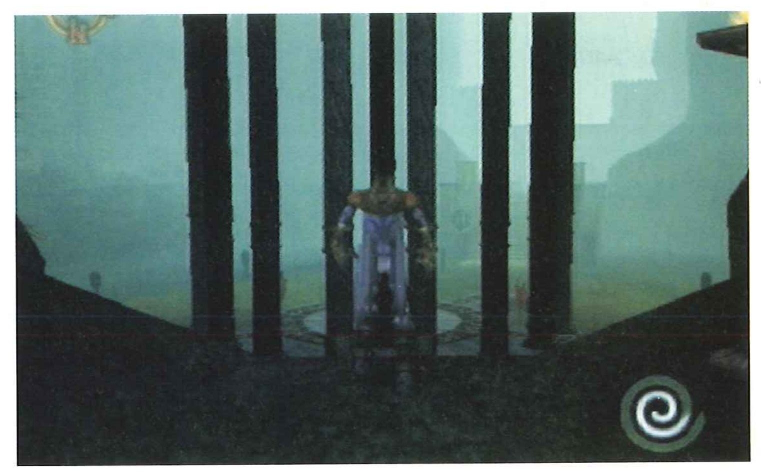

CRÓNICA OSCURA 7 LA ADVERTENCIA DEL ANTIGUO






Sube las escaleras y regresa de vuelta al exterior de las ruinas. Debes pasar por los Pilares y desandar todo el camino plagado de cazadores de vampiros hasta llegar de nuevo al lago.

Salta al agua y pasa por debajo de la compuerta. Sube al montículo que hay al lado del mecanismo si quieres utilizar la pila elemental de la oscuridad, ahora activada. Nada hacia el otro lado del lago y entre las cataratas podrás alcanzar un montículo en el que hay una puerta que debes abrir con la Segadora de Oscuridad.

FRAGUA DE LA LUZ

Avanza por el pasillo y planea hasta lo alto de la plataforma de la que surge energía. Clava la Segadora de Oscuridad en el altar de oscuridad para activar el puente de sombra. Anda por él hasta el otro lado y pasa al Reino Espectral.

*Atraviesa los barrotes, acércate al **punto de control** y utiliza el portal de los planos que hay al lado para volver al Reino Material.*

Abre la puerta grande de enfrente para acceder a la habitación de la fragua. Ve por el piso superior hasta el otro extremo y cambia al Reino Espectral.

Traspasa los nuevos barrotes y cruza todo el largo pasillo. Sube las escaleras y cambia al Reino Material gracias al portal de los planos.





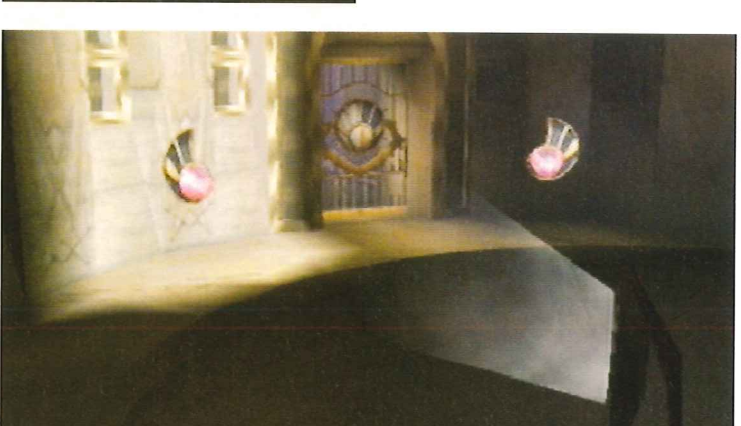
Una secuencia muestra a un centinela en acción, así que regresa rápidamente por el pasillo antes de convertirte en su próxima víctima. Cuando llegues a los barrotes, gira a la derecha y empuja/arrastra el espejo corredero alejándolo todo lo que puedas de los barrotes de forma que abra una puerta.

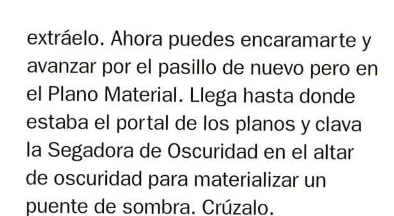
Pasa por ella y avanza hasta quedar encerrado con dos esclavos. Tu objetivo es el que lleva escudo, así que cárgatelo en cuanto puedas. Recoge su **escudo/espejo** y vuelve por donde viniste hasta el pasillo principal. Coloca el escudo/espejo en el soporte que hay hacia el este.

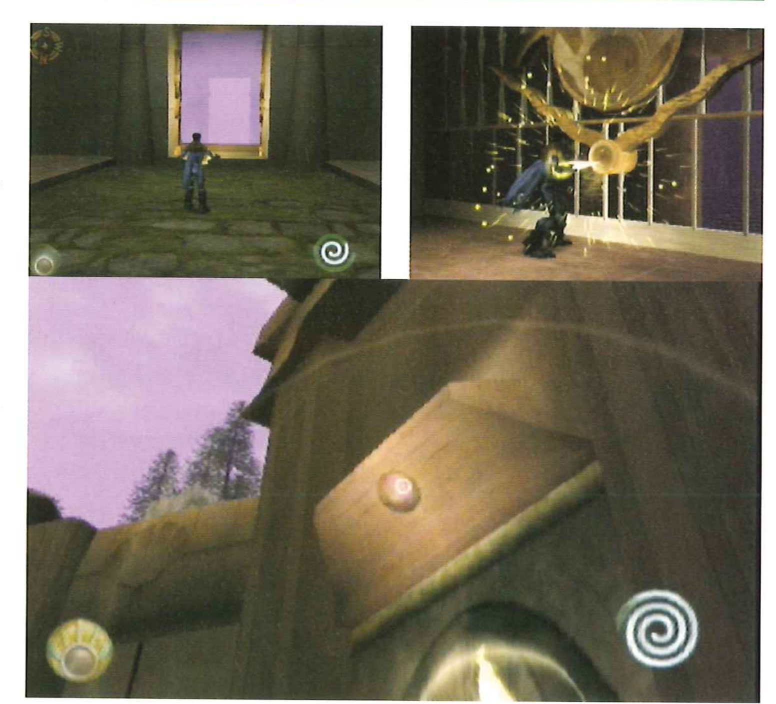
Un poco más adelante hay otro espejo que debes girar dos veces para abrir una nueva puerta. Crúzala, avanza por el corredor y pasa al Reino Espectral cuando llegues a los barrotes.

Atraviésalos y salta a lo alto del pilar de enfrente. Desde allí salta a la cima del siguiente y luego gírate al este. Debes alcanzar una de las columnas que sostienen una viga horizontal. Cuando lo hayas hecho encarámate a la viga y encárate hacia el oeste. Planea hasta llegar al pasillo que se encuentra a gran altura. Síguelo, gira a la izquierda y encarámate para alcanzar el portal de los planos con el que pasar al Reino Material.

Vuelve al patio de los pilares y utiliza la pila elemental de oscuridad para modificar la Segadora. Si quieres puedes utilizarla para abrir la puerta de barrotes. Clava las garras en un trozo de la pared del oeste del patio y







extráelo. Ahora puedes encaramarte y avanzar por el pasillo de nuevo pero en el Plano Material. Llega hasta donde estaba el portal de los planos y clava la Segadora de Oscuridad en el altar de oscuridad para materializar un puente de sombra. Crúzalo.

Avanza hasta quedar encerrado de nuevo, pero esta vez con tres esclavos. Hazte con el **escudo/espejo** cuando mates a su propietario y déjate caer al piso inferior por el sur. Coloca el escudo/espejo en el soporte. Abre la puerta doble con la Segadora de Oscuridad. Planea hacia el norte desde el escudo/espejo que acabas de colocar y avanza para volver al pasillo principal. Empuja/arrastra hacia el sur el espejo corredero para que se produzca una reacción en cadena que ilumina una cerradura de la puerta de barrotes de la sala de la fragua.

Cruza el pasillo de oeste a este, pasa los dos espejos y gira al sur. Planea sobre el hueco y clava la Segadora de Oscuridad en la columna que emana energía para que descienda y desaparezca de la vista. Salta el hueco de regreso al último espejo y gíralo una vez. Planea una última vez por el hueco, pasa el espejo que estaba oculto tras la columna desaparecida y que ahora recibe luz. Clava la Segadora de Oscuridad en la puerta doble para que se abra y se produzca otra reacción en cadena que abra por fin la puerta de barrotes de la fragua.

Vuelve al pasillo principal y ve hacia el norte hasta llegar a la sala del centinela. Dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al ojo, de manera que se quede girado e inactivo durante unos segundos. Aprovecha para coger el **símbolo solar** y recorre todo el pasillo principal hasta la habitación de la fragua.

Coloca el símbolo solar en el hueco de la estatua con forma de estrella de cuatro puntas para poner en marcha la fragua.

Clava la Segadora en ella para obtener la **Segadora de Luz**. Además, se activarán las pilas elementales correspondientes y la espiral de vida de Raziel se alargará.

Abre la puerta con la Segadora de Luz y avanza para llegar a una puerta de barrotes que debes abrir también con la Segadora de Luz. Utilízala también para disparar un proyectil al cristal rosa que hay sobre la puerta al otro lado del patio para abrirla. Avanza por el pasillo y abre con la Segadora una última puerta para regresar al lago.

FORTALEZA DE LOS SARAFAN

Salta al agua y activa de nuevo el mecanismo para abrir la compuerta submarina. Bucea hacia el otro lado y pisa tierra firme. Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal rosa que hay sobre las enormes puertas medio sumergidas de manera que se abran. Ya puedes nadar al interior de la fortaleza.

Ve hasta el fondo y pisa tierra firme por la derecha. Avanza por el pasillo y pasa por la puerta del final. En esta habitación deberás matar a ni más ni menos que tres cazadores de vampiros para poder abrir la otra puerta. Pasa por ella para poder llegar a la capilla y abre la puerta doble de hierro.





CRÓNICA OSCURA 8 EL CHOQUE ENTRE HISTORIA Y DESTINO











Deshazte de cazadores y perros aunque no sea necesario. Ve hasta el otro extremo y abre la puerta para acceder a una nueva sala que queda bloqueada. En esta ocasión debes matar a dos cazadores de vampiros y un perro de ataque para poder abrir la puerta de enfrente. Al salir al pasillo ve hacia la izquierda, cruza la puerta y sigue todo el pasillo hasta el final, donde espera una pila elemental de luz.

Abre la puerta doble para acceder a la habitación donde tomaste el control de Raziel por primera vez en el juego. Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal rosa que hay sobre la puerta que verás a tu izquierda.



Pasa por la puerta de la izquierda a un nuevo pasillo. Al final encontrarás otra puerta que conduce a la sala circular de los héroes Sarafan. Ve por el oeste y cruza la puerta para entrar en una habitación con dos cazadores de vampiros que debes derrotar. Abre la otra puerta de la habitación para llegar al patio.



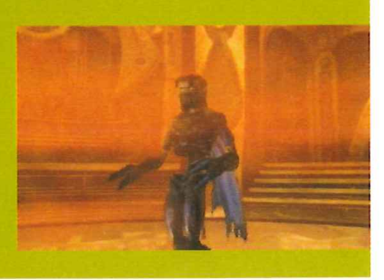


CRÓNICA OSCURA 9 EL FLUJO TEMPORAL











Tras el viaje en el tiempo, Raziel aparece en Nosgoth... un siglo en el futuro. La situación se ha degradado mucho y abundan los demonios capaces de pasar del Plano Material al Espiritual y viceversa. Además, los cazadores de vampiros han evolucionado hasta convertirse en cazadores de demonios, mucho más fuertes y letales. Abandona la sala para activar un **punto de control**. Cárgate como puedas a los dos demonios para que desaparezca el muro de energía y sal por la puerta doble al pasillo.

Avanza por el pasillo y si ves a demonios luchando con cazadores deja que se maten entre ellos antes de enfrentarte. Pasa por la puerta destrozada de la pared de la derecha y mata a dos nuevos demonios para que desaparezca el muro de energía. Abre la puerta de enfrente y llega hasta el patio.

Derrota a los demonios y a los cazadores para desactivar el muro de energía que hay al otro lado. Pasa por allí y atraviesa la puerta destrozada. Abre la siguiente puerta y avanza hasta la sala circular de los héroes Sarafan donde pelean cazadores y demonios. No te entretengas y dirígete al norte. Sigue por el pasillo hasta que te tengas que enfrentar a dos demonios. Mátalos para que se esfume el muro de energía y poder llegar a la capilla.



Cuando finalice la secuencia aparecerán dos nuevos demonios. Esquívalos si no tienes ganas de luchar y abre la puerta doble de metal del oeste. Avanza rápidamente para evitar más enfrentamientos y abre sin demora la puerta doble del final.



CRÓNICA OSCURA 10 EL ESPÍRITU MARTIRIZADO DE MOEBIUS



Pasa por la puerta de la derecha y avanza por el pasillo hasta que aparezcan tres demonios. Enfréntate a ellos para deshabilitar el muro de energía y continúa por el pasillo hasta llegar al **punto de control**. Salta al agua y nada sin parar hasta abandonar la fortaleza.



NOSGOTH UN SIGLO DESPUÉS

Pisa tierra firme y guarda la partida (si quieres) porque en esta era sigue habiendo un **obelisco** en el mismo sitio. Tienes que tomar el sendero que ya seguiste anteriormente aunque ahora esta plagado de los peligrosos cazadores de demonios.

Cruza el pequeño puente y acércate a una columna a la derecha que sirve de rampa y de atajo. Activa el **punto de control** al llegar arriba y dirígete a las escaleras para que aparezca un demonio. Súbelas y salta por los trozos que están en pie del puente. Avanza por el sendero con cuidado (ya que te saldrán al paso más de esos pesaditos demonios) y abre la puerta doble que conduce a los Pilares.





CRÓNICA OSCURA 11 EL LAMENTO DE ARIEL











Tras la charla con Ariel sigues en el Reino Espectral. Avanza hacia las escaleras para que aparezca un demonio gigante muy difícil de derrotar. Lo mejor es esquivarlo y subir por las escaleras rápidamente ya que no te seguirá. Continúa hasta que se materialice un demonio normal que sí debes matar para que desaparezca el muro energético. Luego sigue el sendero hasta llegar al portal de los planos y pasa al Reino Material.

Cuando se active el **punto de control** vigila a los mutantes que rondan la zona y avanza hasta llegar a la puerta con la imagen del ser parecido a Raziel que da acceso a las ruinas subterráneas. Tienes que volver a la sala circular donde se encuentra el Dios Antiguo aunque por el camino te saldrán al paso sombras y demonios. Derrota a dos de éstos últimos para que se esfume un muro de energía que bloquea el camino y luego baja las escaleras.

CRÓNICA OSCURA 12 RAZIEL DESAFÍA AL ANTIGUO









Graba la partida en el **obelisco** antes de sumergirte y bucea por entre los dos cristales fluorescentes. Emerge en la siguiente cueva y sigue por las rampas para llegar a la gran cueva inundada. Métete en el agua de nuevo y nada hasta el trozo de tierra donde está la pila elemental de oscuridad donde debes transformar a la Segadora.

Tírate al agua y bucea en dirección a los cristales fluorescentes hasta que el camino se vea cortado por una barrera de roca sobre la cual pasea una sombra. Salta al otro lado de la barrera y bucea hasta llegar a un símbolo de cuatro círculos en el suelo. Asciende para emerger y en tierra firme sigue el túnel del noroeste.





Súbete al montículo y salta el altar de oscuridad. Clava la Segadora de Oscuridad en la ranura para que aparezca un puente de sombra y crúzalo antes de que desaparezca. Mata al demonio para que se esfume el muro de energía y escala la pared de la derecha para llegar al pantano.

Activa el **punto de control** y avanza hasta la puerta para activar una pequeña secuencia. Más tarde deberás regresar. Sigue el camino por el norte saltando de roca en roca para agilizar la marcha y pasando por la puerta custodiada por un cazador de demonios armado con un hacha. Continúa por el único camino posible hasta llegar al **obelisco**. Avanza por el camino del norte hasta que se active una secuencia tras la cual debes escalar la pared.





Sigue el sendero hasta llegar a un **punto de control**. Déjate caer al foso donde patrullan cuatro cazadores de demonios y un perro de ataque. Escala la pared a la izquierda de la catarata y continúa hasta enfrentarte con dos demonios que debes derrotar para eliminar el muro de energía. Sigue por el sendero bajando y subiendo cuando haga falta. Llegarás a lo que parece la entrada de un castillo. Da un salto alto para llegar al techo, donde



te esperan dos cazadores. Mantén la palanca pulsada hasta que suba la puerta del todo.

Cuando entres en Uschtenheim y le hayas echado un vistazo te dará la bienvenida un demonio. El pueblo está plagado de cazadores y perros así que busca cuanto antes el **obelisco** para guardar la partida. Detrás del edificio donde está el **obelisco** se encuentra la salida así que dirígete allí.

Avanza por el camino hasta que te salga al encuentro un demonio. Derrótalo para poder continuar y salta al foso. Mata o esquiva a los enemigos pero sube al montículo del noroeste donde aguarda un artillero. Escala dos paredes seguidas y mata a dos demonios para que desaparezca un muro energético. Continúa un poco más para activar un **punto de control** y sube los escalones.



CRÓNICA OSCURA 13 LA AGUILERA EN RUINAS



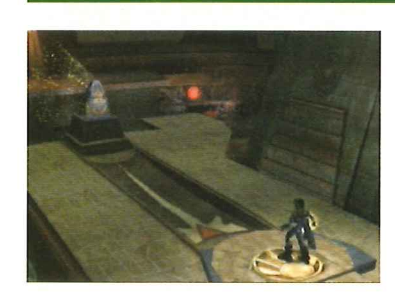



Salta al lago y nada hacia la izquierda donde está la pila elemental de luz y un cazador de demonios. Con un salto alto alcanzarás a una zona superior en la que patrulla otro cazador. Sigue hasta llegar a una pared que debes escalar y avanza para enfrentarte con dos demonios gigantes. Cuando los derrotes podrás escalar otra pared.

Modifica la Segadora en la pila elemental de oscuridad y cárgate a todos los cazadores de demonios antes de intentar alcanzar el edificio. Si te acercas demasiado aparecerán dos demonios normales y uno gigante. Mátalos para que se esfume el muro de energía y dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al centinela que vigila la puerta. Aprovecha para abrir la puerta con la Segadora.



FRAGUA DEL AIRE



Ve por el pasillo y cuando Raziel haya contemplado el cuadro sube por cualquiera de las dos escaleras al piso de arriba. Modifica la Segadora en una de las dos pilas elementales de luz. Colócate sobre el símbolo de la luz y dispara un proyectil con ésta al círculo luminoso de la lápida que hay enfrente para poner en marcha una corta secuencia. Planea hacia la puerta de barrotes y cambia al Reino Espectral.

*Traspasa la puerta y sigue recto. Gira a la derecha para divisar al fondo del pasillo un **punto de control** y un portal de los planos que te permite regresar al Reino Material.*

Sigue el pasillo del oeste para que se materialicen dos demonios. Debes derrotarlos para desactivar el muro de energía. Entra en la habitación para que aparezcan tres esclavos y mata al que porta el **escudo/símbolo del aire**. Cógelo y colócalo en la puerta de la pared oeste para abrirla.

Ésta es la sala de la fragua, que de momento está apagada. Al entrar se ha activado un **punto de control** y ahora lo que tienes que hacer es dejarte caer a la cavidad circular. Busca la pared escalable con el símbolo de la Segadora grabado en ella y utilízala para llegar a una puerta. Clava la Segadora para abrirla y mata al esclavo que se protege con el **escudo/símbolo del aire**. Utilízalo para abrir la puerta correspondiente y poder acceder a una nueva habitación tras avanzar por un pasillo. Tras la secuencia que te muestra cuál es el objetivo de esta zona pasa al Reino Espectral.

Encarámate al bloque que sobresale a la derecha y sube al piso superior para utilizar el portal de los planos que te permite volver al Reino Material.

En la pared hay dos anillas así que pulsa el botón de acción para abrir la compuerta. En realidad se trata de un conducto de ventilación del que surgirá una fuerte corriente de aire. Modifica la Segadora en la pila elemental de oscuridad y colócate frente al conducto de ventilación. Da un salto alto y planea hacia el extremo opuesto de la habitación impulsado por la corriente de aire. Sube la escalera de la izquierda y dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al centinela. Accede a un pequeño corredor hacia la izquierda al final del cual hay un altar de oscuridad.

Clava la Segadora de Oscuridad para activar el puente de sombra durante un periodo de tiempo limitado, así que los siguientes pasos son a contrarreloj. Avanza un poco por el puente y planea hacia izquierda para caer al lado de la compuerta cerrada. Ábrela de forma que se cierre la de enfrente y cambia la





Segadora en la pila elemental de luz. Colócate frente al conducto de ventilación ahora abierto y utiliza la corriente de aire para planear cruzando la habitación. Sube las escaleras de la derecha y clava la Segadora de Luz en la ranura para poder acceder al puente de sombra. Si has sido lo suficientemente rápido no habrá desaparecido.

Crúzalo para llegar a una habitación que está a oscuras pero fíjate que en el techo brilla débilmente un cristal. Dispárale un proyectil con la Segadora de Luz para iluminar la sala y poner en marcha una secuencia al final de la cual quedará flotando un **corazón azul**. Cógelo y regresa al piso de abajo de la sala de la fragua. Baja la rampa franqueada por dos cristales azules y coloca el corazón en el cuerpo que yace en lo alto de la escalinata para activar uno de los tres vientos que necesitas.

Vuelve por la rampa y escala la pared con el símbolo de la luz. Abre la puerta que ésta y mata al esclavo que porta el **escudo/símbolo del aire**. Utilízalo como llave para que se abra la puerta y llega a una nueva habitación de acertijo.

Sube por cualquiera de los lados de la pared de enfrente y colócate sobre el altar de oscuridad para cambiar acto seguido al Reino Espectral.

Da un salto alto y planea hacia el rincón derecho hasta alcanzar el portal de los planos. Vuelve al Reino Material.

Modifica la Segadora en la pila elemental de oscuridad y regresa hasta el altar de oscuridad. Clava la Segadora de Oscuridad para activar el puente de sombra. Usa la pila elemental de luz para transformar la



Segadora y cruza el puente antes de que desaparezca. Encarámate hasta colocarte sobre la viga horizontal, frente al conducto de ventilación.

Da un salto alto y planea hacia la habitación que está a oscuras, impulsado por la corriente de aire. Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal para conseguir el **corazón verde**. Llévalo de vuelta a la sala de la fragua y baja la pendiente franqueada por dos cristales verdes. Devuelve el corazón al cuerpo inerte para activar el segundo de los vientos.

De vuelta a la sala de la fragua, modifica la Segadora en la pila elemental de oscuridad. Escala la pared grabada con el símbolo de la oscuridad y abre la puerta con la Segadora de Oscuridad. Como es habitual, mata al esclavo portador del **escudo/símbolo del aire** que necesitas para acceder a la última habitación de acertijo.

Ni se te ocurra pasar al otro lado de la habitación por la abertura del centro ya que un centinela se encargaría de evitarlo. En vez de eso encarámate por el lado izquierdo de la pared y desde arriba salta hacia la izquierda para poder alcanzar el altar de oscuridad. Activa el puente de sombra, crúzalo con rapidez y extrae el bloque de la pared. Si has sido lo bastante veloz cuando desaparezca





el puente de sombra caerás al suelo junto al bloque. Empújalo/arrástralo hacia el centro de la pared del oeste para situarlo debajo del símbolo de oscuridad. Encarámate sobre el bloque y clava la Segadora de Oscuridad en la cerradura para abrir la puerta.

De nuevo la rapidez es fundamental. Colócate junto a la pila elemental de luz y dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al centinela. Modifica lo antes posible la Segadora en la pila elemental de luz y corre pasando por debajo del centinela atontado. Da media vuelta y encarámate a lo alto de la pared como ya hiciste anteriormente. Colócate mirando hacia la habitación que está a oscuras y planea hacia ella aprovechando la corriente de aire.

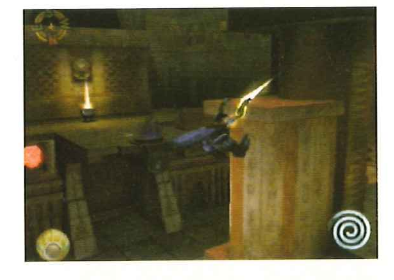
Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal para obtener el **corazón naranja**. Con este objeto en las manos no te preocupes por el centinela y vuelve a la habitación de la fragua. Desciende la pendiente que falta, es decir, la de los cristales naranjas y pon el corazón en el cuerpo para conseguir el último de los vientos.

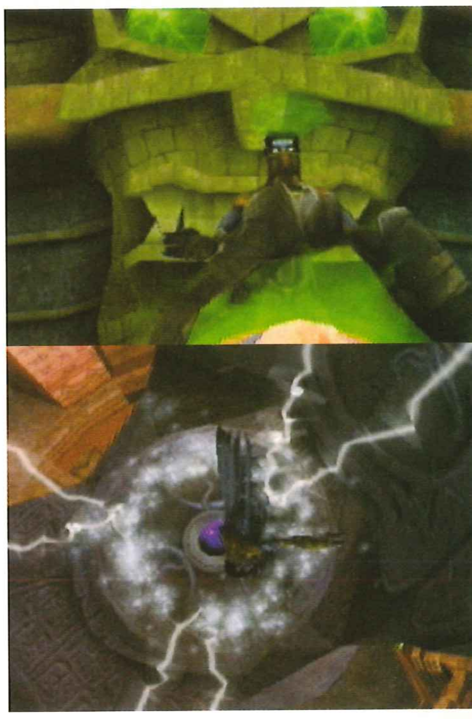
Sube por la pendiente, da un salto y abre las alas para que una corriente te eleve al piso superior. Debes aterrizar en la cima de la columna central donde se halla la fragua todavía inactiva. Si te fijas posee la forma de la boca abierta de una serpiente. Desde este lugar dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal amarillo que hay en la boca de una de las enormes cabezas de piedra para que surja un chorro de aire. Déjate caer abajo, modifica la Segadora en la pila elemental de oscuridad y elévate de nuevo a la boca de la serpiente. Dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al cristal lila que hay en la boca de la otra cabeza para poner en marcha por fin la fragua.

Clava la Segadora en ella para obtener la **Segadora de Aire**, activando todas las pilas elementales correspondientes y alargando de nuevo la espiral de vida de Raziel.

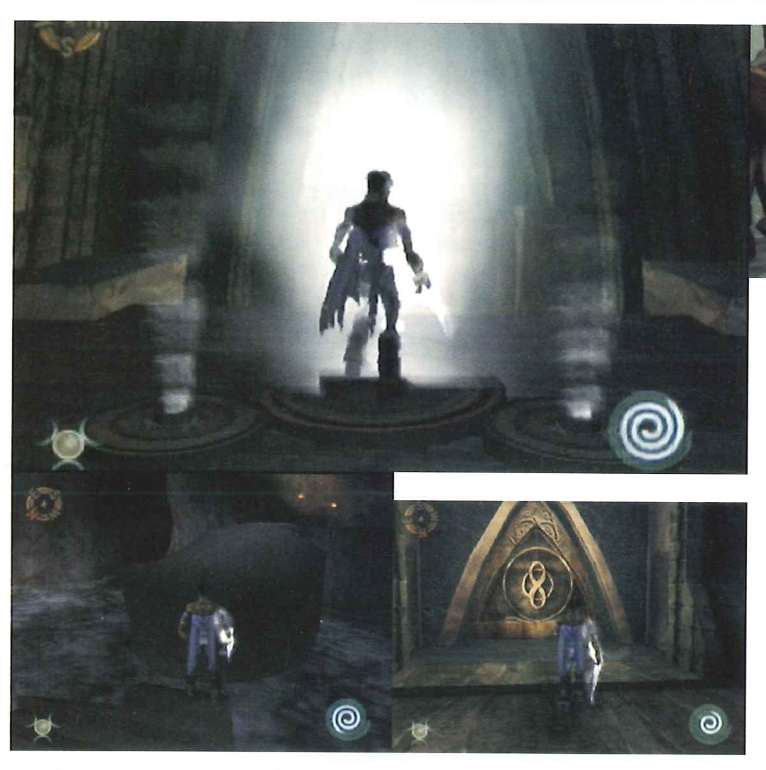
Ve a la puerta que se ha cerrado junto al punto de control. Clava la Segadora de Aire en el símbolo del suelo que se trata en realidad de un altar de aire. Si planeas sobre los chorros de aire manteniendo pulsado R1, Raziel recoloca sus alas de forma que aprovecha la corriente elevándose verticalmente. Mueve el stick analógico izquierdo realizando círculos sobre los chorros de aire para alcanzar una altura considerable y luego suelta R1 para que el vampiro planee descendiendo en la dirección seleccionada. Utiliza este movimiento y lograrás alcanzar un pasaje que hay sobre la puerta.

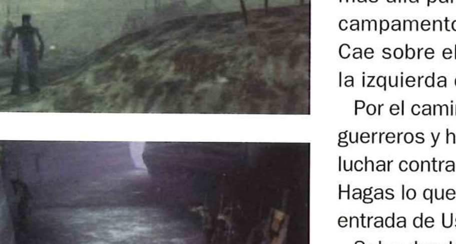
Cae en la habitación del otro lado y avanza para activar el **punto de control**. Sigue y llegarás a una puerta deteriorada que debes destrozar disparándole un proyectil con la Segadora de Aire. Para abandonar la fragua alcanza la última puerta que hay que abrir con la Segadora.





FUTURO Y PASADO







Al salir de la fragua se activa un **punto de control**. Tus siguientes pasos deben conducirte a Uschtenheim así que desanda todo el camino hasta el lago. Salta al agua y encarámate a las plataformas que sobresalen. Gracias a ellas podrás alcanzar la orilla donde Raziel conversó con Kain y activar un **punto de control**.

Regresa por el mismo sendero, luchando con los cazadores o evitando el combate si lo prefieres hasta llegar a la entrada de Uschtenheim. La puerta está cerrada así que debes utilizar la palanca que hay en el piso superior custodiada por un cazador de demonios.

Entra en el pueblo, guarda la partida si así lo deseas en el obelisco y sigue la calle central hacia el sur para llegara a una puerta cerrada. Acciona la palanca que hay a su izquierda y abandona Uschtenheim.

Tu siguiente objetivo es alcanzar el pantano. Vuelve sobre tus pasos pero al llegar al foso de la catarata no caigas dentro sino que bordéalo por la derecha hasta llegar al **punto de control**. Si avanzas un poco más llegarás a un acantilado.

Déjate caer abajo para regresar al pantano. Ve por el camino del sur, dejando el **obelisco** a tu izquierda y alcanzando un nuevo **punto de control** más adelante. En la muralla oeste hay una pila elemental de aire que puedes utilizar si por algún motivo la Segadora ha cambiado a su forma básica.

Ve a la pared norte y lanza un proyectil con la Segadora de Aire a la puerta agrietada. Entra en el edificio y activa el altar de aire. Utiliza las corrientes ascendentes para llegar al otro lado de la habitación y luego baja por las escaleras circulares de la izquierda o de la derecha para llegar a una puerta.

Se abre al acercarte así que pasa por ella para encontrarte en el centro de la sala un dispositivo de flujo temporal operativo. Utilízalo para viajar al pasado.

Sal de la habitación para activar un **punto de control** y sube las escaleras. Déjate caer en la habitación de arriba, crúzala y escala la pared. Sigue hasta llegar a la puerta que conduce al pantano.

La nieve cae sobre un grupo de vampiros empalados. Este es el paisaje al que te tendrás que acostumbrar en esta era. Ve hacia el este para llegar a una puerta que en esta época está cerrada. Crúzala y continúa por el sendero que ya conoces hasta alcanzar de nuevo el **obelisco**. Debes continuar en dirección norte para presenciar una corta secuencia.

Dirígete a la antorcha y activa el altar de aire con la Segadora correspondiente. Gracias a la corriente ascendente podrás alcanzar a la cavidad superior de la pared montañosa. Sigue el camino hasta el **punto de control** y un poco más allá para divisar un campamento de guerreros Sarafan. Cae sobre ellos y escala la pared a la izquierda de la catarata.

Por el camino esperan más guerreros y hechiceras. De ti depende luchar contra ellos o dejarlos atrás. Hagas lo que hagas debes llegar a la entrada de Uschtenheim.

Sube donde está apostado el vigilante y abre la puerta con la palanca. Dentro del pueblo sigue estando el **obelisco** por si necesitas guardar la partida. Cruza Uschtenheim y usa la palanca para abrir la puerta de salida.

El camino hasta el lago está lleno de guerreros y hechiceras Sarafan, así que ármate de paciencia para deshacerte de ellos o corre como alma que lleva el diablo para evitar emboscadas. Finalmente alcanzarás el **punto de control** y al subir los escalones se activará una corta secuencia. Salta sobre la superficie del lago helado y pasa al Reino Espectral.

Cae por alguno de los agujeros para llegar al fondo del lago y camina hacia el norte donde hay un túnel. Utiliza el portal de los planos de dentro para regresar al Reino Material.

Como estás dentro del agua puedes bucear hacia el final del túnel. Luego impúlsate hacia arriba para emerger en un nuevo lugar.



EL RETIRO DE JANOS

Se activa un **punto de control** y al fondo hay un centinela así que no te acerques todavía. Sube al piso superior por cualquiera de las rampas y dirígete hacia la plataforma central. Planea en dirección a la pila elemental de aire y utilízala para modificar la Segadora. Planea de vuelta y continúa hacia el sur bajando por el túnel de nieve. Al final espera un muro agrietado que debes destrozar con un proyectil de la Segadora de Aire.

Al salir al exterior camina por el lago helado hacia la izquierda y sube donde están los dos guerreros Sarafan. Activa el altar de aire y planea ascendentemente para alcanzar un saliente superior donde aguarda otro guerrero y una pila elemental de oscuridad. Modifica la Segadora y regresa de vuelta por el túnel al interior del edificio.

Vuelve a la sala del principio y dispara un proyectil con la Segadora de Oscuridad al centinela. Con rapidez coge la **vasija** que custodia y encamínate al recipiente número 1 que hay en el centro de la habitación. Llena la vasija con el líquido rojo, sube la rampa y vuelca el contenido en el recipiente 2. Asciende por la rampa que ha aparecido, corre por el largo pasillo y baja las escaleras para alcanzar una habitación de varios pisos de altura.

Baja la rampa y modifica la Segadora en la pila elemental de luz. Sube la rampa que hay al lado, avanza al oeste y encárate hacia el norte. Debes planear para alcanzar la plataforma de enfrente. Acércate a la extraña puerta en la que está dibujado un rostro y mira hacia el sur. Fíjate en el medallón circular con la forma del símbolo de la luz que cuelga de una cadena. En realidad son dos medallones (hay otro detrás) y ambos tienen un cristal rosa dentro. Tienes que disparar un proyectil con la Segadora de Luz que atraviese el cristal de los dos medallones. Si lo haces bien se formará un puente debajo.

Vuelve planeando hasta ahí y cruza el puente. Tendrás que matar al esclavo para utilizar su **escudo** como llave que abre la puerta con el dibujo del rostro.







Regresa al puente que hiciste aparecer y dirígete al sur para coger una **vasija**. Llénala con el líquido rojo de un recipiente 3 que hay un poco al este. Vuelve a cruzar el puente, pasa por la puerta que has abierto con el escudo y avanza recto hasta llegar al recipiente 4. Vuelca el líquido de la vasija en él.

Modifica la Segadora en la pila elemental de aire y sube las escaleras que han aparecido. Dispara un proyectil con la Segadora de Aire para destrozar el muro agrietado que hay en lo alto. Pasa por el hueco y dispara un nuevo proyectil para destruir otro muro idéntico que se encuentra un poco más al sur.

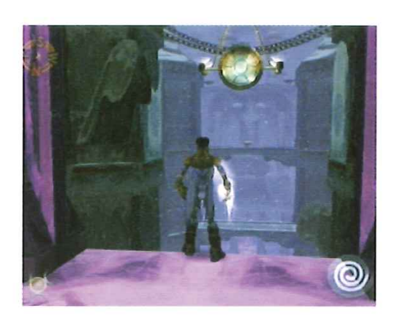
Déjate caer al piso inferior y activa el altar de aire con la Segadora. Luego modifícala en la pila elemental de luz. Sube de vuelta al lugar donde estaban los dos muros que destrozaste. Si te colocas justo entre ambos verás dos nuevos medallones colgantes. Dispara un nuevo proyectil con la Segadora de Luz que atraviese el cristal de ambos medallones para formar un nuevo puente.



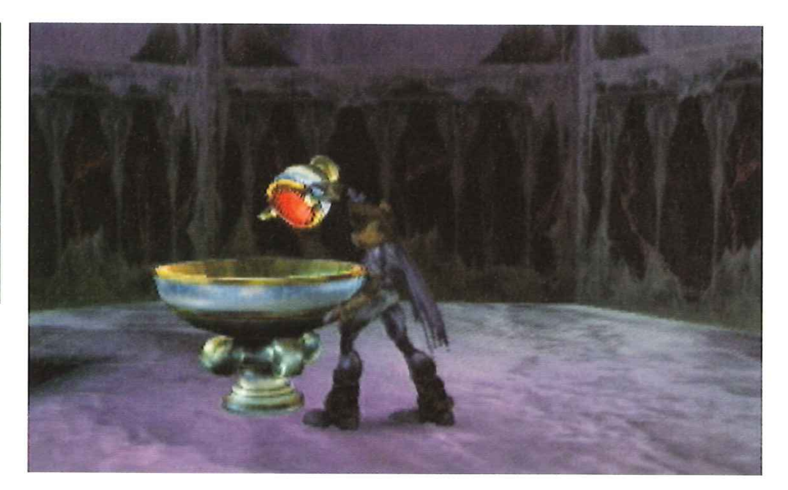


Coge una de las **vasijas** que hay detrás y vuelve al recipiente 4 que rellenaste recientemente. Llena la vasija con el líquido rojo y cruza el puente que ha aparecido al disparar a los medallones para llegar al recipiente 5. Vuelca en él el líquido de la vasija. Ahora puedes acceder a una pila elemental de oscuridad, así que modifica la Segadora.

Vuelve hacia atrás, pasa el recipiente 5, cruza el puente y encamínate al oeste. Dispara un







proyectil con la Segadora Oscura al centinela y aprovecha para pasar por debajo de él. Mata al esclavo para hacerte con su **escudo** y vuelve por el pasillo pero gira al norte para abrir la puerta con el dibujo de la cara.

Tras la puerta está el recipiente 6, así que ya sabes qué debes hacer. Llena una **vasija** en un recipiente que contenga el líquido rojo y vuélcalo en éste. Luego baja al piso de abajo para modificar la Segadora en la pila elemental de aire. Activa el altar de aire cercano y úsalo para planear ascendentemente hasta el recipiente 6.

Sube las escaleras y ve a la derecha. Mira hacia el sur cuando estés situado en medio de las dos puertas de barrotes. Dispara un proyectil con la Segadora de Aire al medallón con ese símbolo que cuelga y que oculta dos medallones. Ve al piso inferior para modificar la Segadora en la pila elemental de luz. Regresa al mismo punto y dispara un proyectil con la Segadora de Luz que atraviese el cristal de ambos medallones. Como es habitual, se forma un nuevo puente.

Ve hacia la puerta con el dibujo del rostro que hay al este, gira a la derecha y encárate de nuevo al este. Debes planear para superar el hueco y encaminarte hacia la derecha para vencer a un nuevo esclavo. Coge su **escudo** y utilízalo para abrir la puerta.

Regresa por el pasillo hacia el este y luego en dirección sur hasta casi el final. Si te encaras al oeste verás dos nuevos medallones colgantes con la particularidad de que uno de ellos oscila de izquierda a derecha. Calcula el momento preciso y dispara un proyectil con la Segadora de Luz que atraviese el cristal de ambos medallones. Se formará un último puente.



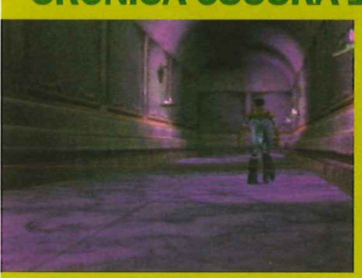




Vuelve por el pasillo y síguelo hasta llegar a una nueva puerta cerrada. Colócate en el borde mirando al sudoeste y planea para llegar hasta el esclavo. Derrótalo y usa su **escudo** para abrir la puerta. Cerca de donde estaba el esclavo se encuentra el recipiente 7 que debes llenar. Hazte con una **vasija** para transportar el líquido rojo y vuelca el contenido en el séptimo recipiente para que aparezca un puente.

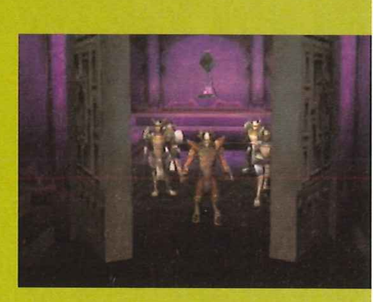
Consigue una nueva **vasija** y regresa hasta el recipiente 7. Rellena la vasija, cruza el puente y avanza por el único camino posible hasta llegar al recipiente 8. Al llenarlo con el líquido rojo se formará una escalera que conduce a una puerta. Ábrela con la Segadora.

CRÓNICA OSCURA 14 EL DÉCIMO GUARDIÁN









FRAGUA DEL FUEGO





Coge una **antorcha** de la pared norte de la sala y enciéndela gracias a las llamas del caldero. La habitación se llenará de sangre por lo que debes evitar caer en ellas para mantener seca la antorcha encendida.

Planea de plataforma en plataforma con la antorcha en la mano para llegar al caldero que hay al otro lado de la habitación. Préndele fuego y tras la secuencia llega planeando o nadando a la pila elemental de luz para modificar la Segadora.

Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal rosa que cuelga del techo. De esta manera se drenará la sangre así que aprovecha para modificar la Segadora en la pila elemental de aire del piso inferior antes de que quede sumergida de nuevo.

Clava la Segadora en uno de los tres altares de aire para que se activen los tres y se sitúen a diferentes alturas. Planea o nada hasta el extremo sur de la habitación.

Coge una nueva **antorcha** de la pared norte de la sala y enciéndela gracias al caldero cercano. Planea hasta la pared norte gracias a las corrientes ascendentes de aire y prende fuego al caldero apagado.

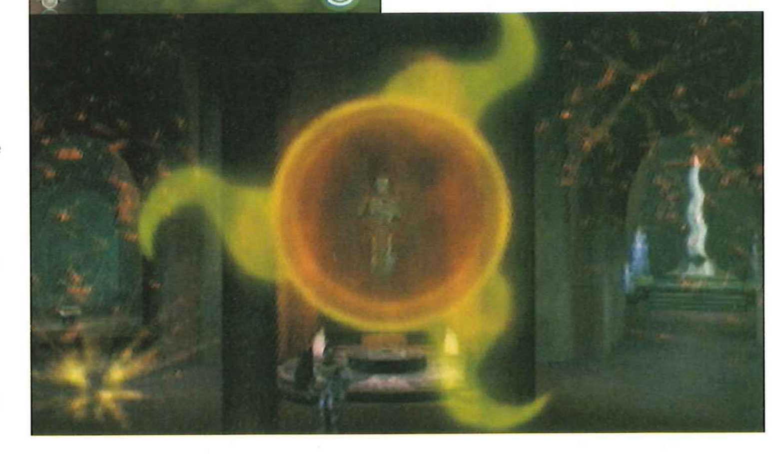
En el extremo sur de la habitación ha aparecido la fragua aunque está apagada. A su derecha se erige un **obelisco** donde puedes guardar la partida después de mucho tiempo. En todo caso alcanza la plataforma sobre la que descansa la pila elemental de luz y modifica la Segadora.

Llega hasta la caldera encendida que hay al norte y haz lo siguiente con mucha rapidez. Dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal rosa del techo para drenar de nuevo la sala. Coge una **antorcha** de la pared, préndele fuego en la caldera y planea hacia el sur aprovechando las corrientes ascendentes antes de que queden sumergidas. Pon en marcha la fragua con la antorcha.

Clava la Segadora en la fragua para conseguir la Segadora de Fuego. Luego dirígete por el pasillo que hay a la izquierda y abre la puerta del fondo.







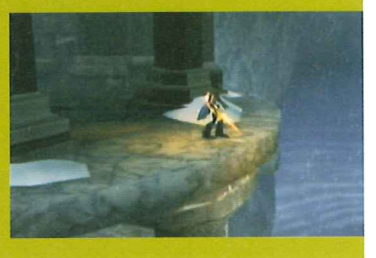
VENGANZA

CRÓNICA OSCURA 15 LA MUERTE DE JANOS AUDRON











Sal del agua y camina por la superficie del lago helado hacia el sur. Encarámate a lo alto de la plataforma que tiene tallados unos escalones, planea hasta la siguiente plataforma y desde allí podrás alcanzar la orilla del lago.

Activa el **punto de control** y avanza un poco para que se materialicen dos demonios. Mátalos para que se esfume el muro de energía. A partir de este momento serán habituales estos encuentros mientras que los guerreros y las hechiceras Sarafan no dudarán en atacarte en cuanto te vean así que estate preparado. Tienes que regresar a Uschtenheim donde te darán la bienvenida tres demonios gigantes. Aprovecha para guardar la partida en el **obelisco** cuando cruces el pueblo.

El objetivo inmediato es volver al pantano así que toma el camino de vuelta, luchando con los demonios gigantes hasta alcanzar el siguiente **punto de control**. Déjate caer al pantano y dirígete al sur. Deberás pasar cerca del **obelisco** y llegar a una puerta cerrada.

Crúzala y continúa hasta la entrada de las ruinas subterráneas. Aparecerá un nuevo demonio gigante así que mátalo para deshabilitar el muro de energía y acércate al **punto de control** para activarlo.

Déjate caer por el agujero para comprobar que ha desaparecido el agua por lo que tienes que andar de vuelta a la guarida del Dios Antiguo. Cuando llegues a un primer altar de aire continúa por el sudoeste siguiendo el camino marcado por los cristales fluorescentes. Finalmente llegarás a una gran cueva que tiene una enorme estatua en el centro.

Localiza la pila elemental de aire en el muro noroeste y modifica la Segadora. Activa el altar de aire cercano a la estatua y planea ascendentemente. Aterriza en un punto elevado de la estatua y escala la pared hasta la cima. Gírate a la derecha y planea hasta el saliente rocoso en el que hay un cristal fluorescente. Avanza por el saliente y planea hasta un nuevo saliente en dirección sudoeste. Al llegar al borde sur salta a un último saliente. De un salto alcanzarás una sala con una pared escalable. Sube por ella y baja las rampas para sumergirte en un pozo de agua. Nada hasta el fondo y dirígete hacia el Dios Antiguo. Emerge en la sala circular para mantener una última conversación con él.





CRÓNICA OSCURA 16 LA ÚLTIMA TRANSGRESIÓN











Utiliza si lo deseas el **obelisco** y sube las escaleras. Continúa hasta alcanzar la puerta que debes abrir con la Segadora y que te permite salir al exterior.

Sigue el camino de regreso a la fortaleza de los Sarafan. Pasarás por un **punto de control** y deberás derrotar a tres demonios gigantes al llegar a los Pilares. Abre la puerta cuando se esfume el muro de energía.

El camino está plagado de guerreros y hechiceras Sarafan así que no olvides activar el **punto de control** de regreso al lago meridional.

El **obelisco** sigue manteniéndose en el mismo lugar pero el lago está congelado y así resulta complicado abrir las puertas de la fortaleza. Ve al extremo suroeste donde se encuentra la pila elemental de fuego y modifica la Segadora. Encamínate de vuelta para localizar un altar de fuego al lado de la puerta doble. Clava la Segadora de Fuego para deteriorar el hielo.

Busca la pila elemental de luz en una plataforma rocosa elevada. Colócate justo debajo y con un salto alto podrás alcanzarla. Modifica la Segadora y desde este mismo lugar dispara un proyectil con la Segadora de Luz al cristal situado encima de la puerta doble para abrirla.

Métete en el agua y nada para emerger en el pasillo de la derecha.



Vigila con las hechiceras y continúa hasta llegar a una puerta. Al entrar en la habitación quedarás encerrado con dos guerreros y una hechicera. Mátalos para poder continuar y en el siguiente pasillo cruza la puerta de la izquierda.



CRÓNICA OSCURA 17 ACORRALADO EN LA FORTALEZA









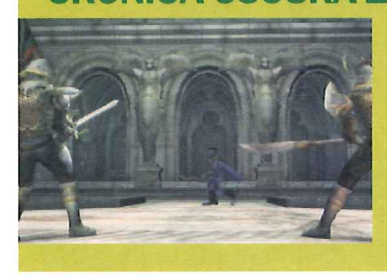
A partir de este momento y hasta el final no podrás dejar la Segadora en el suelo ni pasar al Plano Espectral. Pero lo más importante es que eres invencible y de aquí al final del juego no sufrirás ni un solo rasguño. Abandona la habitación por la puerta del este.







CRÓNICA OSCURA 18 VENGANZA







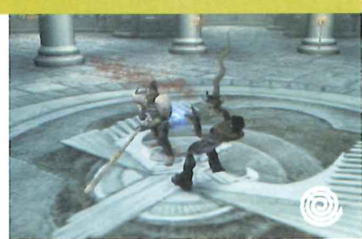


En el patio te esperan Malchiah y Zephon. Cuando los derrotes cruza la puerta que hay al final de un pequeño pasillo al norte.

Debes enfrentarte a Dumah y Rahab en la capilla. Pása por la puerta doble de hierro.

En el penúltimo combate te las verás con Turel. Aniquílalo son miramientos y abre la puerta que se encuentra en la pared sur. Sigue el pasillo y tras la puerta del final te espera tu último y auténticamente sorprendente enemigo.





CRÓNICA OSCURA 19 RENUNCIA

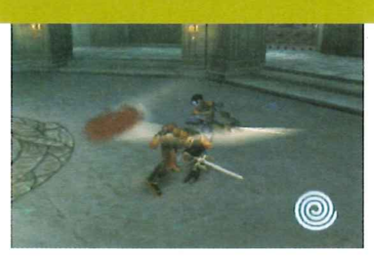


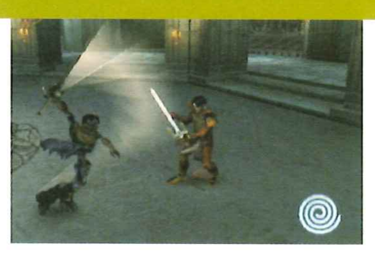






Un último acto de lo más morboso. Un duelo a muerte Raziel vampiro versus Raziel guerrero Sarafan. Vencerlo es cuestión de tiempo y cuando lo hayas hecho sólo acomódate para contemplar el final.







CRÓNICA OSCURA 20 RENUNCIA









PARA ACABAR

"La historia detesta la paradoja." Esta contundente frase pone la guinda a todas las aventuras de Raziel durante el pasado y futuro de Nosgoth. Aunque más te vale no apagar la consola todavía ya que tras visionar los títulos de crédito serás recompensado con un código que deberás introducir en la pantalla de inicio. Es el siguiente:



Si lo haces correctamente accederás a material extra que de otra forma sería inaccesible. Así que tras introducir el código ve a "Bonificaciones". Una vez dentro, las secciones "La historia" y "Producción" te reservan unas cuantas sorpresas.

LA HISTORIA
DETESTA LA
PARADOJA

PARA ACCEDER A TODAS
LAS BONIFICACIONES DEL JUEGO, INTRODUC
EN LA PANTALLA DE INICIO
PULSA ⊗ PARA SALIR



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec







N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz

N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone In The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka

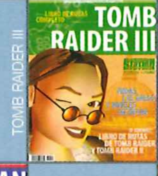


N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV

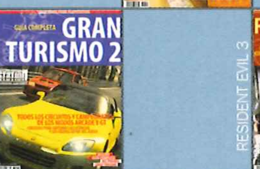


N31 Especial Kojima Team: Previa Meal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E, reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)

RESIDENT EVIL 2



TOMB RAIDER III

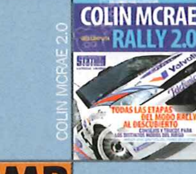


GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3



COLIN MCRAE 2.0



MEDIEVIL 2

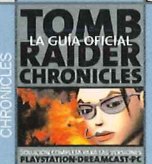


N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2

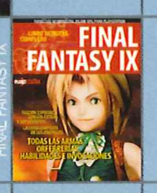
MONOGRÁFICOS ESPECIALES

TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



SEGUNDA PARTE

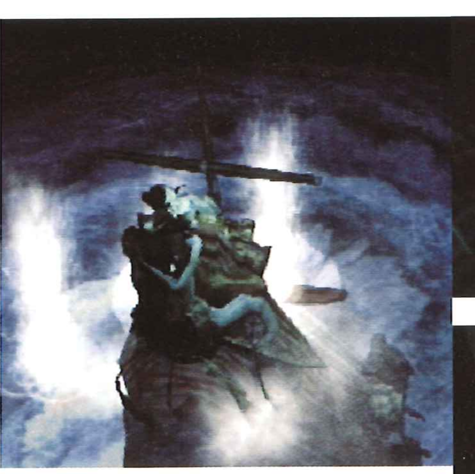
DEVIL MAY CRY

EN EL NÚMERO PASADO OS DEJAMOS ABANDONADOS EN PLENA FAENA PURIFICADORA. PERO AQUÍ ESTAMOS DE NUEVO DISPUESTOS A HACER LLORAR A LOS MALOS COMO NUNCA CON LA CONCLUSIÓN DE LA GUÍA DEL JUEGO ESTRELLA DE LAS NAVIDADES.

1 JUGADOR
TARJETA 420 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONICS ARTS**
PRECIO **66,05 EUR (10.990 PESETAS)**

MISIÓN 13 ABYSS







Por fin te encuentras en el camarote del capitán junto al esqueleto de éste y al lado de una estatua que sostiene el **Staff of Hermes**. Cógelo para que una secuencia muestre como el barco se hunde. Busca el agujero a ras del suelo frente a la Time Statue y pasa por él.

Cárgate a los Blade buceadores para desbloquear las escaleras que hay cerca del agujero por el que acabas de pasar. Cuando consigas el **blue orb fragment** regresa a la zona anterior y bucea por las escaleras que se encuentran en el otro extremo. Unos Blade te separan del boquete en el casco del navío y del final de la misión.

No comienza de inmediato la próxima misión así que puedes aprovechar para regresar buceando hasta el camarote del capitán. Examina el cadáver para activar la **Misión Secreta 7**.

Bucea de vuelta a la salida y salta al aire libre. A la derecha hay una zona de buceo independiente. Salta a ella para conseguir un **blue orb fragment**. Sal del agua de nuevo y entra en el pasillo. Examina un cofre abierto, en un recodo a la izquierda para hacerte con una **holy water**. Sube por las escaleras hasta llegar a la puerta que debes abrir para empezar la siguiente misión.

MISIÓN SECRETA 7 WATER CELL

Te encuentras en una especie de coliseo submarino en el que los gladiadores son ocho Blade. Si se te da bien el buceo resulta una misión bastante facilona pero si por el contrario no acabas de dominarlo vas a sudar sangre. Evita por todos los medios que te rodeen y muévete continuamente para no convertirte en un blanco fácil. Cuando los mates a todos con el Needlegun obtendrás un *blue orb fragment*.





MISIÓN 14 DEEP DARKNES & TOWERING MOUNTAINS

Pasa sin miedo por los agujeros del suelo y fíjate en la calavera grabada en la pared. No hagas caso de la verja cerrada cuando avances por el pasillo y continúa por un tramo largo y curvado de agujeros en el suelo. Al final encontrarás un esqueleto clavado en unos pinchos que sostiene el **Emblem Shield**. Quítaselo y bájale la mano para abrir la verja anterior. Lo malo es que el suelo se mueve y de los agujeros salen largos pinchos. Regresa como puedas hasta la verja y procura no acabar hecho un colador. Móntate en la plataforma para ascender hasta el exterior.

A tu lado se halla una Time Statue y al pie de la catarata una **holy water**. Encarámate a la parte de arriba del ascensor para conseguir una **red orb**. Desde allí haz un Stinger al frente para caer en una cornisa oculta en la que encontrarás un **blue orb fragment**. Regresa al techo del ascensor y realiza otro Stinger pero esta vez en dirección contraria para aterrizar en una pequeña cornisa a modo de escalón. Ve saltando hacia arriba hasta llegar al nacimiento de la catarata para hacerte con una **yellow orb**. Déjate caer y pasa por la cueva que hay al otro lado.

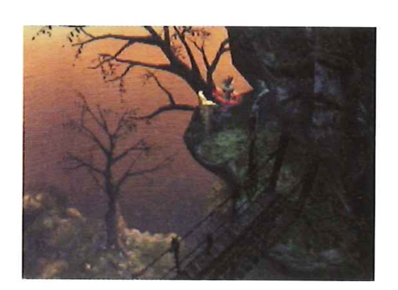






En este acantilado te darán la bienvenida un par de Shadow. Entra en la cueva que hay un poco más abajo para encontrar una **green orb**. Pasa por la abertura de arriba y cruza el puente de madera. Te espera un generador de **red orbs** y en un saliente inferior un **blue orb fragment**. Desciende hasta la zona más baja del acantilado y entra en la cueva. La puerta está bloqueada pero si has recogido **200 red orbs** en esta misión las puedes canjear para que se abra.

Unos cuantos Marionette y Fetish te esperan en esta zona. Sobre un



saliente hay una **devil star** y enfrente podrás encaramarte al interior de la muralla. Avanza hasta el lado de la puerta bloqueada para que te caigan encima un montón de **red orbs**. Para

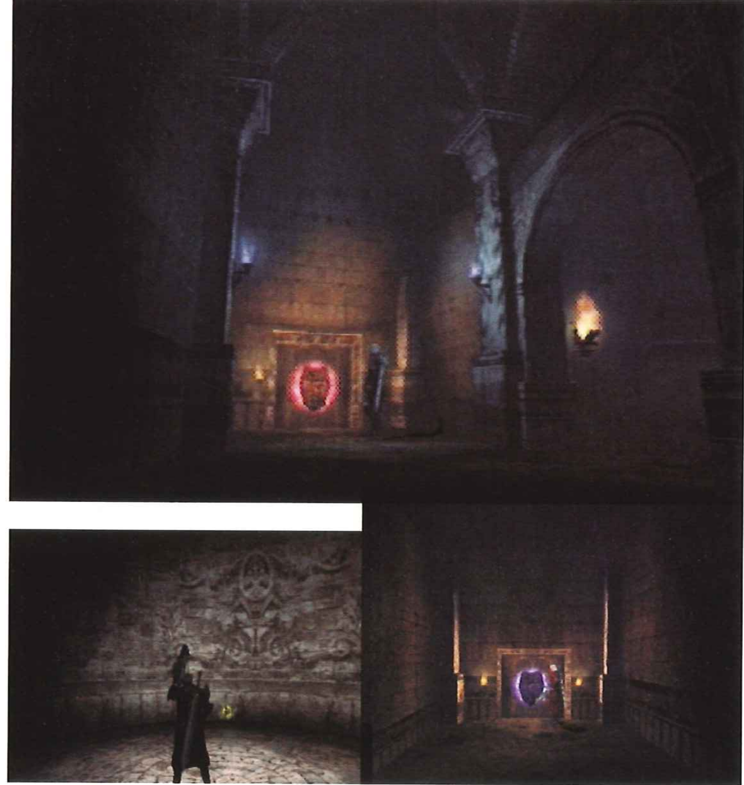


pasar por la puerta tendrás que pagar el peaje necesario: **100 red orbs**. Accederás a una sala circular llena de **red orbs**. Cruza la puerta para finalizar la misión.

MISIÓN 15 WHEEL OF DESTINY

Estás en la gran explanada donde conociste a Griffon, pero antes de continuar regresa hasta la calavera grabada en la pared del principio de la misión anterior. Examínala para acceder a la **Misión Secreta 8**.

La primera vez que estuviste aquí, había tres puertas que no pudiste abrir. Ahora tienes acceso a las dos de los extremos. Puedes entrar primero por la que quieras pero si no sigues los siguientes pasos, variará la

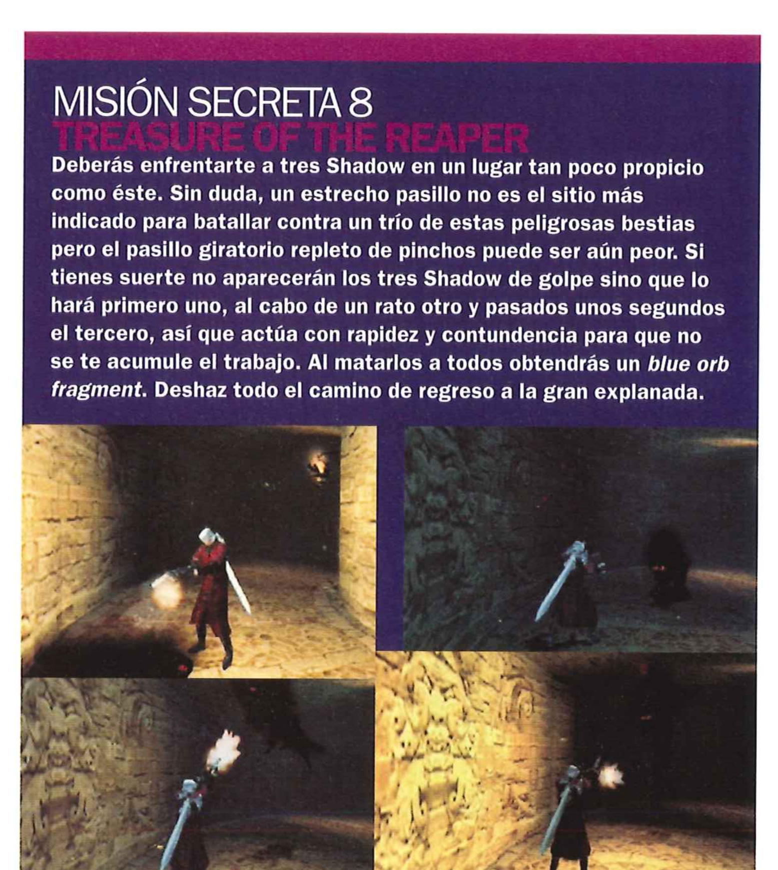


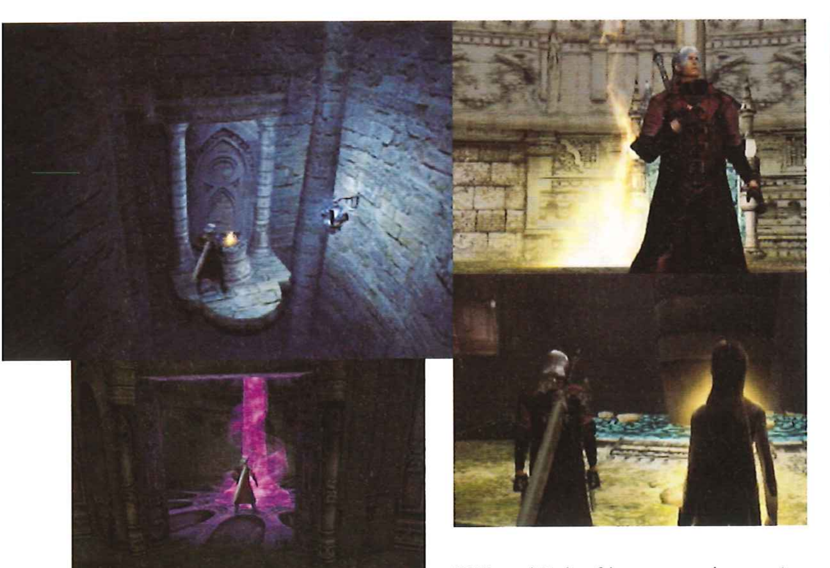
situación de algunos ítems. Así que entra primero por la puerta que irradia energía roja.

Acércate a la zona iluminada y hazte con el **Luminite**, una linterna más que decente. Baja las escaleras pero ten cuidado con los Fetish. Al fondo hay una Time Statue y puedes hacer pedazos la pared agrietada para descubrir una sala oculta llena de barriles desmontables y chucherías en forma de **red orbs**, **yellow orb** y **green orb**. Pasa por la puerta para aparecer en un pasillo giratorio con pinchos. Activa los dos símbolos y si andas bajo de energía maléfica sube por las escaleras de enfrente del segundo para encontrar un restaurador del medidor DT. Sin embargo tu objetivo es la puerta de la derecha al final del pasillo. Salta por las plataformas para alcanzar el **Pair of Lances**. Al cogerlo desaparecerán las plataformas, así que déjate caer al foso donde te

MISIÓN SECRETA 8 TREASURE OF THE REAPER

Deberás enfrentarte a tres Shadow en un lugar tan poco propicio como éste. Sin duda, un estrecho pasillo no es el sitio más indicado para batallar contra un trío de estas peligrosas bestias pero el pasillo giratorio repleto de pinchos puede ser aún peor. Si tienes suerte no aparecerán los tres Shadow de golpe sino que lo hará primero uno, al cabo de un rato otro y pasados unos segundos el tercero, así que actúa con rapidez y contundencia para que no se te acumule el trabajo. Al matarlos a todos obtendrás un *blue orb fragment*. Deshaz todo el camino de regreso a la gran explanada.





esperan dos Blade. Desanda todo el camino para salir al exterior.

Ya es de noche. Pasa por la puerta que desprende energía azul al otro lado del pasillo exterior. Esta zona está estructura de una forma muy parecida a la anterior. La pared agrietada da acceso a una sala con barriles, **red orbs**, una **green orb**, una **holy water** y un **blue orb fragment**. Tras la puerta hallarás otro pasillo giratorio con pinchos aunque en esta ocasión te esperan varios Sin Scythes. La puerta de la izquierda conduce a un restaurador del medidor DT y la de la derecha a un foso repleto de veneno que debes cruzar (utiliza Air Raid) para alcanzar un nuevo arma: el **Nightmare-Beta**. Regresa al exterior cuando lo tengas en tu poder.

Utiliza el Pair of Lances en la puerta central para acceder al coliseo. Si utilizas cualquiera de los teletransportadores que hay a ambos extremos aparecerás en una grada superior donde aguardan dos **green orbs**. Quizás los necesites mas adelante. Cruza el puente más elevado y al llegar al medio caerá del cielo un **blue orb fragment**. Baja al suelo y colócate en el círculo central para que se produzca la aparición del electrizante de **Griffon**.

Cuando acabe el combate conocerás a Mundus. Griffon desaparecerá del mapa para siempre y Trish se materializará para charlar brevemente con Dante.

Móntate en la plataforma que aparece en el centro del coliseo y desciende en ella. Cuando recojas el **Wheel of Destiny** concluirá la misión.

GRIFFON

Como viene siendo habitual, cada nuevo enfrentamiento con un enemigo de envergadura comporta el uso de nuevos ataques junto a los ya conocidos. En esta ocasión no tendrás que preocuparte de ningún pájaro de energía sino de unas series de rayos verticales que podrás esquivar moviendote hacia los lados. Los teletransportadores pueden servirte de ayuda cuando Griffon esté volando pero piensa que perderá un ala si le atizas lo suficiente y luchará exclusivamente en tierra. Así que equípate con Ifrit y machácalo a corta distancia.

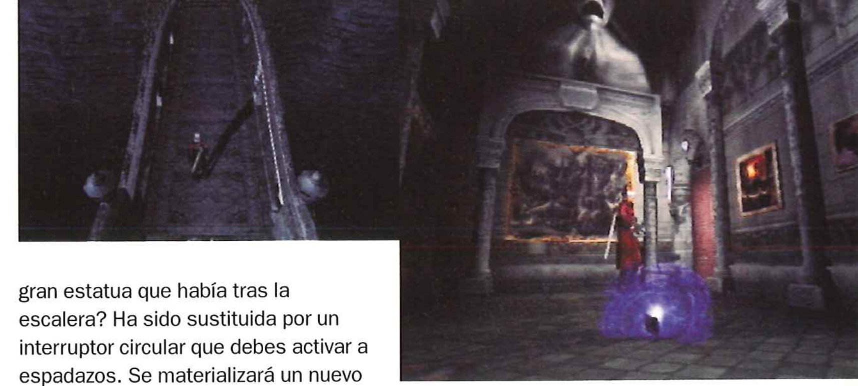
MISIÓN 16 NIGHTMARE OF DARKNESS

Junto al elevador verás una **blue orb** ¡entera! Sube al coliseo y sal de él. Si vuelves a entrar comenzará la **Misión Secreta 9**.

Cruza la puerta por la que accediste por primera vez a la explanada en la misión 9. Regresa al puente levadizo y coloca el Wheel of Destiny para que baje. Vuelve al interior del castillo. Las cosas han cambiado y pronto lo comprobarás. Cruza la habitación y la puerta para ir a parar al vestíbulo principal. La sala no es la misma así que súbete a la estatua ecuestre y haz



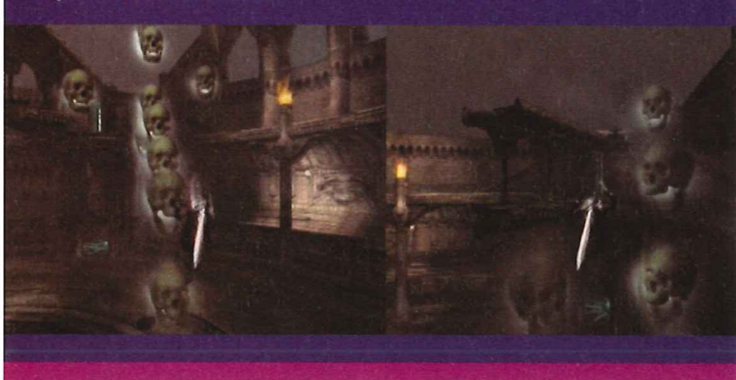
un Stinger hacia la Time Statue para alcanzar un **blue orb fagment**. Busca en uno de los rincones y encontrarás otro **blue orb fragment**. ¿Recuerdas la



gran estatua que había tras la escalera? Ha sido sustituida por un interruptor circular que debes activar a espadazos. Se materializará un nuevo

MISIÓN SECRETA 9
STAIRWAY TO TRANQUILITY

Simple pero desquiciante. Debes alcanzar el *blue orb fragment* saltanto sobre los inofensivos Sargasso que flotan formando una escalera imaginaria. Aunque parezca muy fácil requierre bastante práctica ya que un mínimo error de calculo y te encontrarás en el suelo maldiciendo a las escandalosas calaveras. Cuando obtengas el premio sal del coliseo.

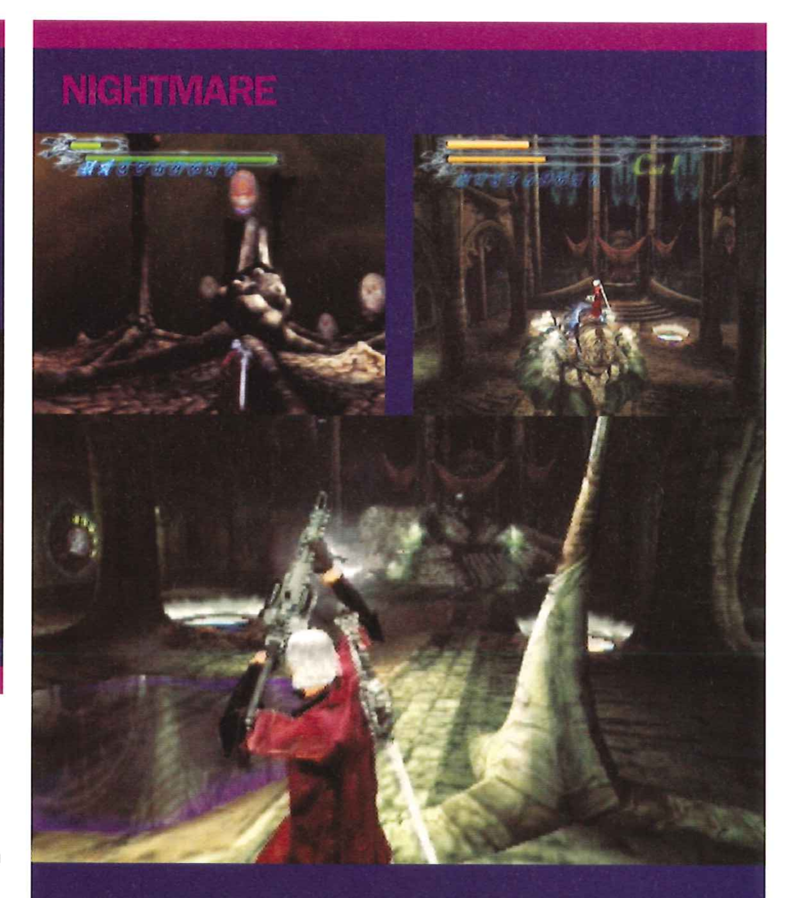


tipo de enemigo llamado Plasma. Despáchalo con rapidez para desbloquear la puerta azul y evitar que se triplique.

Pasa por dicha puerta para ir a parar a la habitación del hidroavión. Cruza la otra puerta y llegarás al pasillo. Si saltas hacia a la gran cabeza que se encuentra en la pared de la izquierda caerá un **blue orb fragment**. Sigue por el pasillo cargándote si quieres las armaduras para obtener varias red orbs. Al llegar al final comprobarás como una puerta normal y corriente da acceso a la gran capilla. Examina el charco del suelo y prepárate para enfrentrarte con un enemigo que te quitará el sueño: **Nightmare**.



NIGHTMARE



Este bicho tiene tela. En su forma actual es totalmente invulnerable y para colmo lanza unos asquerosos gusanos que se pegan al cuerpo de Dante para convertirse en cristales de hielo. Mientras, Nightmare dispara pequeños proyectiles. Si te acercas demasiado te absorberá transportándote a su interior. Allí deberás vencer a cinco Sargasso normales y otro más fuerte. Luego aparecerá una versión oscura pero más débil de Phantom. Cuando lo mates se activará un teletransporte que te devolverá a la capilla con un Nightmare dañado: ha perdido una parte de su barra de energía.

Si quieres derrotarlo activa durante unos segundos cualquiera de los cuatro círculos de las paredes para iluminar la capilla rebelando así el verdadero aspecto de Nightmare. Acto seguido realizará una serie de ataques en el siguiente orden:

-Lanzará una buena cantidad de proyectiles por lo que no dejes de moverte

-Atacará tres veces seguidas con una extremidad en forma de aguijón que puedes contrarrestar dejando a Nightmare atontado durante unos segundos

-Disparará un rayo de hielo por su supuesta boca capaz de paralizar a Dante así que colócate a su espalda o sobre él

-Lanzará unas ondanadas de pequeños misiles teledirigidos que puedes hacer que exploten contra el propio Nightmare si te mueves con habilidad

En su verdadera forma revelará intermitentemente su corazón que tiene la forma de esfera azul marino y que es su único punto vulnerable. Cuando se desactiven los círculos y la habitación se oscurezca Nightmare recuperará su invulnerabilidad así que vuelve a activar cualquiera de los cuatro.

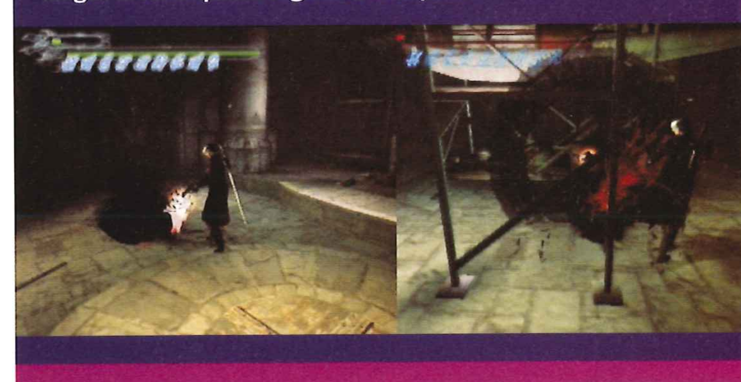
Contra este bicho vale todo ya sea alguna holy water y/o untouchable. En todo caso, atácale con Ifrit en cuanto muestre su corazón y vigila sus devastadores ataques.

Derrotada la mole de basura vuelve al pasillo y regresa a la habitación del hidroavión para activar la **Misión Secreta 10**.

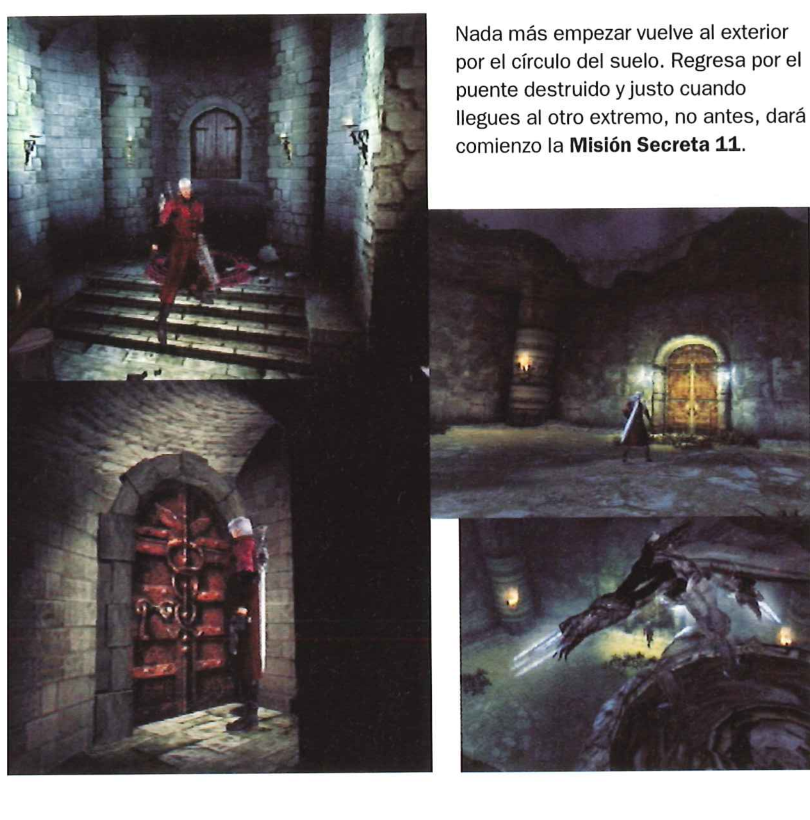
Sal al exterior y cruza el puente destruido. Utiliza el Staff of Hermes en el símbolo que hay detrás de la inscripción. De esta forma aparecerán dos cuadros que son en realidad teletransportadores. Salta al de la derecha para materializarte en el dormitorio donde conociste a Nero Angelo. Sobre la cama hay una **untouchable** y en un rincón un **blue orb fragment**. Pisa el círculo del suelo para regresar ante los dos cuadros y salta al de la izquierda para finalizar el nivel.

MISIÓN SECRETA 10 SHADOWS IN THE DARK

Tu objetivo es localizar a cuatro Shadow y cargártelos para que el último te proporcione un *blue orb fragment*. No es una de las misiones secretas más fáciles pero seguro que te has enfrentado a estos bichos en peores condiciones. Los dos primero se encuentran junto sobre una de las alas del hidroavión. El tercero está escondido a la izquierda del símbolo circular en el vestíbulo y el cuarto lo localizarás en la pequeña sala situada entre el vestíbulo y el puente levadizo. Sin duda, este último es el más complicado de matar debido a las pequeñas dimensiones de la habitación pero quien algo quiere algo le cuesta, ¿no? Cuando tengas la recompensa regresa a la capilla.



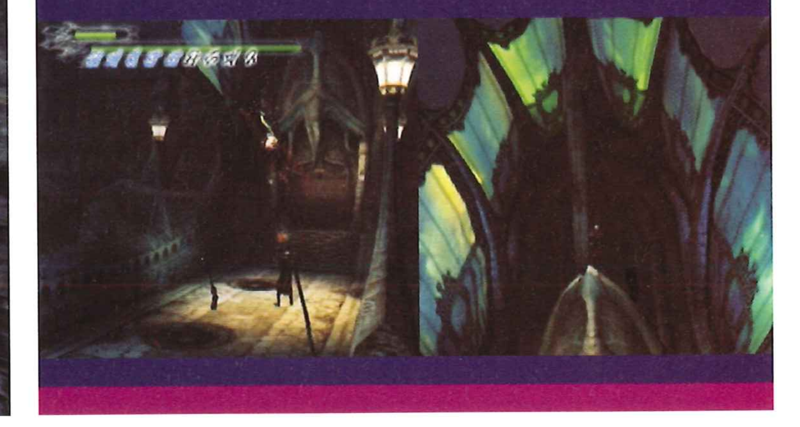
MISIÓN 17 PARTED MOMENTO



Nada más empezar vuelve al exterior por el círculo del suelo. Regresa por el puente destruido y justo cuando llegues al otro extremo, no antes, dará comienzo la **Misión Secreta 11**.

MISIÓN SECRETA 11 BLUE GEM IN THE SKY

Sobre los fragmentos del puente, a gran altura, flota un *blue orb fragment*. Puedes intentar alcanzarlo de dos maneras. Una consiste en aprovechar los círculos-trampolines que acompañan al Death Scythe que por allí ronda para llegar a él. Otra forma menos peligrosa es encaramarte a la parte más alta del marco de la puerta de la capilla (donde cayeron varios red orbs) y utilizar desde allí Air Raid para cogerlo. Cuando lo tengas vuelve al otro lado del puente y salta por el cuadro izquierdo.





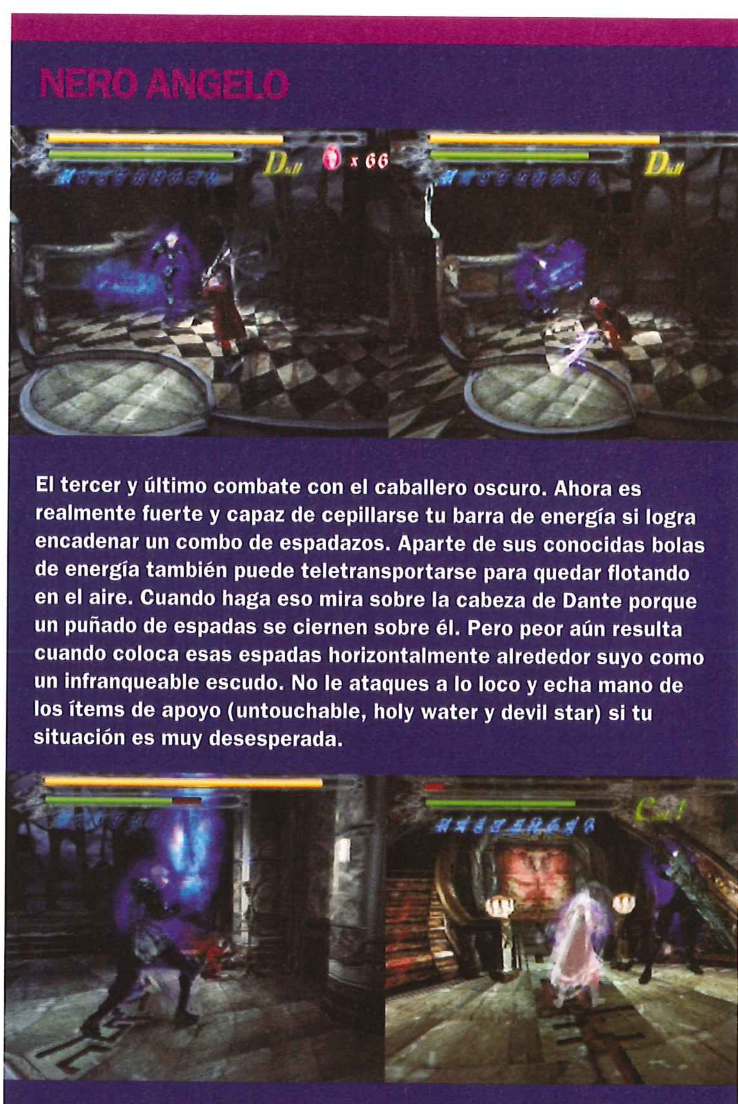




Sube las escaleras de caracol, hacia la mitad hay una habitación con varios muebles con premio en forma de **red orbs**. Llega hasta arriba de la escalera y cruza la puerta. Estás en una pequeña biblioteca con dos cuadros-teletransportadores pero sólo uno activo de momento. Salta en él para aparecer en un patio desolado. Intenta abrir la puerta para vértelas con ejemplares de un nuevo tipo de enemigo: Frost. Sacúdeles con Ifrit para "derretirlos" y desbloquear la puerta.

Avanza por el pasillo sin girar a la izquierda en la primera bifurcación y llega hasta el final. Abre la puerta para acceder la guarida de un esqueleto de dinosaurio con muy mala uva. Lanza bolas de fuego bastante molestas pero que no hacen mucho daño. Espera el momento justo y golpea una bola con la espada para devolvérsela a su dueño. Cuando le impacten tres de ellas se hará añicos y aparecerá un espejo que refleja la luz con gran intensidad. Acciona la manivela que tiene al lado y gírala con el control analógico hasta que el espejo haya dado media vuelta. Se producirá una reacción lumínica que descubrirá un objeto en una zona elevada en las sala donde estaba el esqueleto. Encarámate al saliente que hay a la derecha de esa habitación y gira la esquina para salir a un mirador amueblado con un banco. Muévete para que caiga un **blue orb fragment**. Vuelve al saliente y salta al de enfrente. Fíjate que cuando hay un relámpago se hacen semivisibles unas plataformas flotantes. Utilízalas para llegar hasta el **Quicksilver**. Cuando lo tengas sal de la habitación y en el pasillo gira en la bifurcación que antes pasaste de largo. Ahora podrás utilizar el Quicksilver para abrir y cruzar la puerta del final.

Avanza un poco para reencontrarte con un viejo amigo. Dante no hace bien en subestimarlo ya que, para su sorpresa, realiza un ritual que le reporta más poder. Se trata de una versión mejorada de **Nero Angelo**.



NERO ANGELO

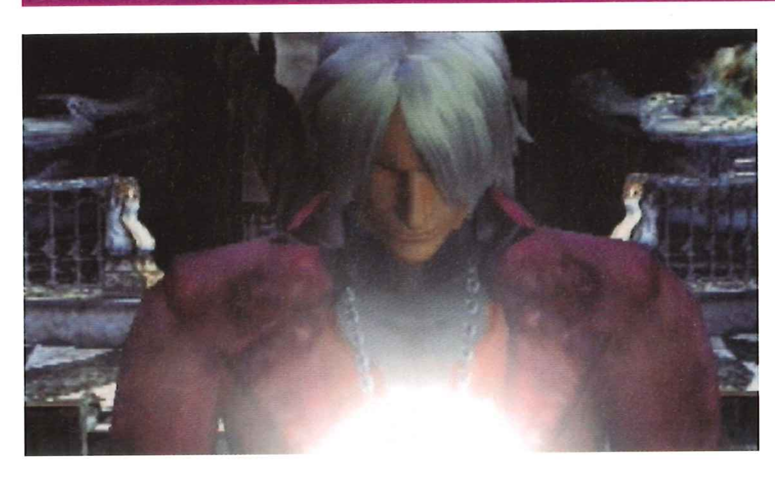
El tercer y último combate con el caballero oscuro. Ahora es realmente fuerte y capaz de cepillarse tu barra de energía si logra encadenar un combo de espadazos. Aparte de sus conocidas bolas de energía también puede teletransportarse para quedar flotando en el aire. Cuando haga eso mira sobre la cabeza de Dante porque un puñado de espadas se ciernen sobre él. Pero peor aún resulta cuando coloca esas espadas horizontalmente alrededor suyo como un infranqueable escudo. No le ataques a lo loco y echa mano de los ítems de apoyo (untouchable, holy water y devil star) si tu situación es muy desesperada.

Por fin te has librado de Nero. Una larga secuencia muestra como desaparece mientras Trish habla con una enorme estatua. ¿Será ése el verdadero aspecto de Mundus?





MISIÓN 18 SPIRIT STONE "ELIXIR"



Dante ha conseguido reunir las dos partes del amuleto para tener el **Perfect Amulet**. Éste se fusiona con Alastor para formar la última arma del juego: **Sparda**. Tras la exhibición del chico equípate con Alastor o Ifrit porque esta nueva espada no te permite activar el Devil Trigger. Ya la utilizarás más adelante. En el suelo hay un círculo teletransportador así que písalo para volver a la pequeña biblioteca que ya conocías. Se ha activado el cuadro de la derecha y puedes saltar en él.

Apareces en una celda inundada: toca bucear un rato. Examina las otras celdas en busca de **red orbs** tanto a la vista como ocultas dentro de barriles. En una celda hay únicamente un barril. Dispárale con la Needlegun para descubrir un **blue orb fragment**. Bucea por el pasillo para salir a una zona más grande en la que nadan tres Sin Scissors. Mátalas para que se abra la puerta franqueada por dos caballos. Cuando pases por ella saldrás del agua. Abre la puerta de enfrente y pasa por ella.

Activa a base de espadazos el círculo de la pared para inundar la zona. Bucea hasta el primer saliente para obtener un **blue orb fragment**. Tienes que llegar hasta arriba del todo así que date prisa. Si desaparece el agua antes de que lo consigas no te preocupes porque puedes volver a activar el círculo. Cuando cojas el **Philosopher's Egg** baja por los tramos de escalera hasta la puerta que conduce al jardín de la fuente... aunque ésta ha desaparecido. Intenta alcanzar la puerta que hay a la izquierda a la misma altura. Dentro encontrarás **red orbs** y un **blue orb fragment**. Vuelve al jardín y coloca el Philosopher's Egg en el pedestal que desprende energía para que aparezca **Nightmare**.





Tras derrotar por segunda vez a este ser inmundo puedes recoger el **Elixir** y terminar así la misión.



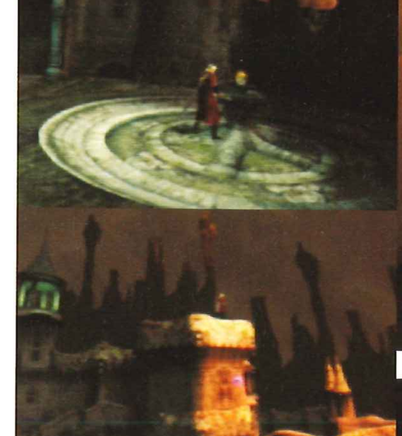
NIGHTMARE

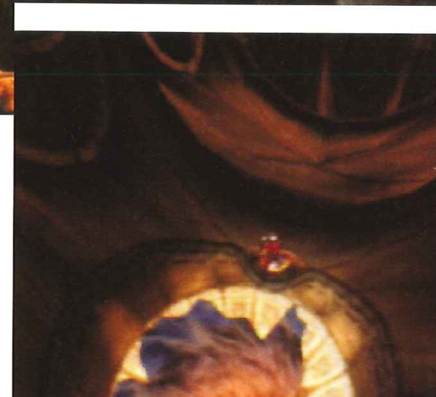
Algunas cosas han cambiado respecto al enfrentamiento anterior. El jardín no es tan grande como la capilla y los cuatro círculos que al activarlos mostraban al Nightmare vulnerable han sido reducidos a dos. La rutina de ataque del monstruo es idéntica aunque si eres absorbido a su interior no deberás derrotar a la sombra de Phantom sino a la de Griffon. Otra variación destacable es la del ataque del aguijón ya que ahora lanza una parte de su cuerpo como si de un boomerang se tratase que da vueltas alrededor suyo. Cuidado porque quita bastante energía. Ya te habrás dado cuenta de que algunos de sus ataques están basados en el hielo así que ponte los guantes, móntate encima y machácale el corazón en cuanto lo muestre.



MISIÓN 19 ENTER THE CORRUPTED WORLD







Métete en el círculo-teletransportador que ha aparecido en el suelo para regresar a la pequeña biblioteca. Baja la escalera de caracol y teletranspórtate al extremo del puente destruido. Salta por el cuadro al dormitorio y examina el espejo.

Pasa por él a una versión distorsionada del mundo real. Ahora puedes cruzar la puerta que permite salir al exterior. Salta por el agujero del techo y luego salta a la torre descubierta de la derecha. Déjate caer desde allí para hacerte con un **blue orb fragment**. Regresa de nuevo a dicha torre y desde allí usa Air Raid para llegar a la torre cubierta de la izquierda donde espera otro **blue orb fragment** si has recogido el anterior. Cae al patio y coge la **Philosopher's Stone**. En ese instante aparecerán tres Nobody, que no suponen ningún reto a menos que te dejes acorralar. Mátalos para desbloquear la puerta y entra en el dormitorio. Cruza de nuevo el espejo para regresar al mundo real.

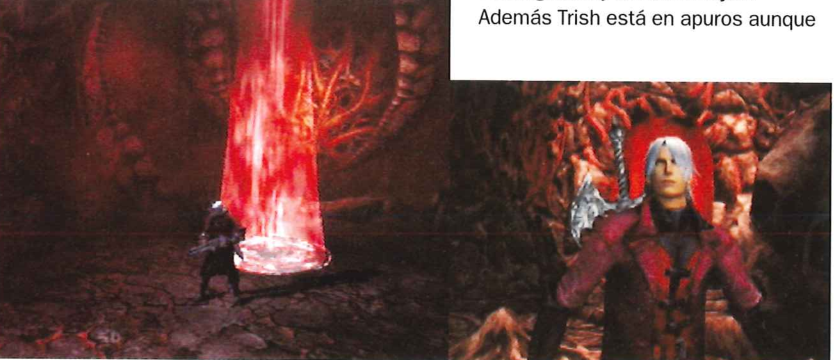
Pisa el círculo del suelo y de vuelta al puente destruido. Crúzalo y entra en la capilla. Del charco emanan unas extrañas luces así que ve a investigar para ser absorbido al inframundo. Coloca la Philosopher's Stone en el el círculo del otro extremo del cristal para que éste se desgarre. Salta dentro para acabar la misión.

MISIÓN 20 SHOWDOWN WITH NIGHTMARE

Hacia donde mira Dante hay un agujero con forma de círculo. Pasa por él y avanza hasta llegar a un tipo de puerta habitual en este mundo. Basta con que la desgarres con algún arma y podrás atravesarla. Te esperan dos Frost y una Time Statue. También hay otra puerta roja que debes desgarrar para pasar por ella.

Dante se encuentra en una extraña cueva repleta de estalactitas, estalagmitas y símbolos rojos. Además Trish está en apuros aunque no debería sorprenderte porque este lugar es la guarida de **Nightmare**.

La derrota de Nightmare tiene efectos secundarios que afectan a la estructura de la cueva. Dante salva en el último momento a Trish de morir aplastada bajo toneladas de roca pero debido a su traición la abandona. De esta forma tan dramática finaliza la misión.







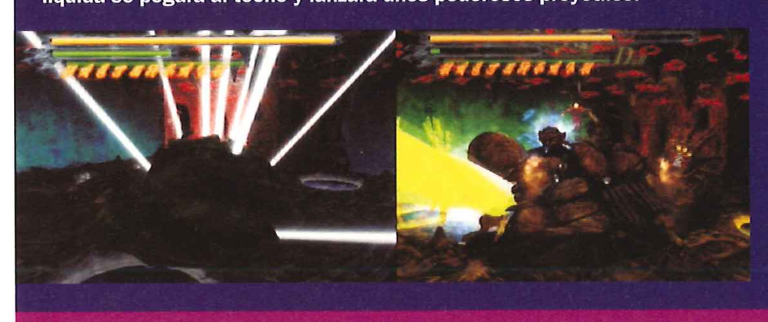
NIGHTMARE

Batalla final con este ente nauseabundo. Esta cueva es realmente pequeña por lo que Nightmare tiene todas las de ganar si no te esfuerzas lo suficiente. Para empezar déjate absorber a su interior para cargarte a los Sargasso y la versión oscura de Nero Angelo. De esta forma le quitarás una buena cantidad de energía cuando regreses al exterior.

Activa cualquiera de los dos símbolos y prepárate para los mismos ataques del segundo enfrentamiento. Su repertorio se ha ampliado con uno nuevo: crea una malla circular a modo de barrera así que procura no quedar atrapado dentro. Además, si dejas que recupere su forma líquida se pegará al techo y lanzará unos poderosos proyetiles.

Cuando le hayas castigado con dureza se activará una secuencia en la que Trish ataca por la espalda a Dante con un rayo de electricidad. Hasta que acabes con la barra de energía de Nightmare, Trish lanzará rayos desde el exterior así que procura esquivarlos. Fíjate en que el ataque de la secuencia de vídeo no ha dañado a Dante, pero los posteriores si lo harán.

Cuando creas que has terminado con Nightmare, éste recuperara parte de su vida y revelará su corazón que te atacará directamente con poderosos rayos. Una holy water y este monstruo no volverá a incordiarte.





MISIÓN 21 LIVING CAVE

Unas patas cierran el acceso a una puerta en cuanto te acerques. En el suelo se encuentra una **holy water**. Examina la pared a la izquierda de la Time Statue para descubrir la **Misión Secreta 12**.

Cruza la puerta normal franqueada por las antorchas para acceder a una gran sala dominada por un enorme corazón inactivo. En la pared de enfrente se encuentra la gigantesca puerta final. A su izquierda hay un interruptor que debes golpear tres veces de forma que se replieguen las patas que bloqueaban una puerta roja en la sala anterior. Regresa hasta ella, desgárrala y crúzala.

En esta zona todo está vivo. Los tentáculos drenan energía y si estás parado demasiado tiempo en un sitio te morderán unas mandíbulas que surgen del suelo. Si has comprado Rolling Blaze, equípate con Ifrit y avanza dando saltos en cuanto te acerques a los tentáculos. Deshazte de todos los Nobody que te salgan al paso para alcanzar una puerta verde. Desgárrala y pasa por ella.

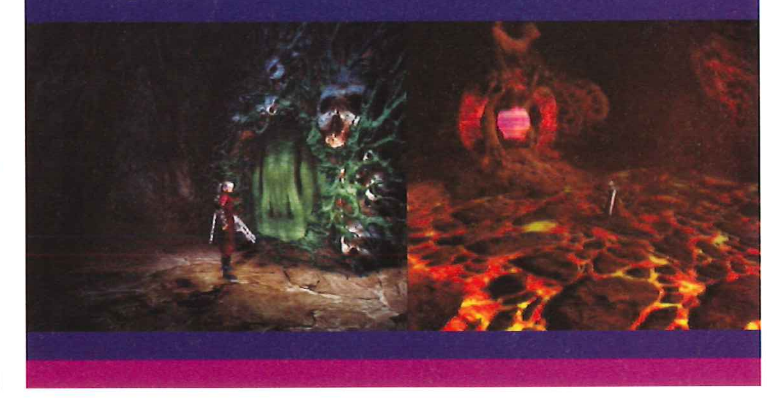
Mata a los dos Plasma con cuidado de no caer en la lava. Salta por el

MISIÓN SECRETA 12 HIDDEN BANGLE

La última y más larga de las misiones secretas. Avanza por el pasillo hasta llegar a un Nobody que custodia una *blue orb* entera. Debes derrotarlo tanto a éste como a los dos siguientes para llegar a una puerta verde. Desgárrala y pasa por ella.

Sube por las plataformas que hay al lado de la puerta y golpea con Alastor o Ifrit la cabeza del esqueleto del dinosaurio. No lanza bolas ígneas pero sufre de halitosis. Derrotado aparecerán dos Frost en el suelo así que mátalos también y de paso atiza al generador de *red orbs* a los pies del esqueleto.

Vuelve arriba y avanza hasta la plataforma flotante que apareció al cargarte a los Frost. Móntate encima y cuando llegue arriba salta a la siguiente. Salta los huecos y frente a ti brilla un objeto: el *Bangle of Time*. Al cogerlo finalizará la misión y aparecerás justo en el lugar por donde accediste a ella.



BANGLE OF TIME

Curioso objeto conseguido en la misión secreta 12. Su funcionamiento es el siguiente. Si tienes algún símbolo iluminado del medidor DT ve a la pantalla de objetos y selecciónalo. Elige sí y vuelve al juego. Cuando aprietes L1, la pantalla adquirirá el aspecto de un negativo fotográfico y el tiempo se habrá detenido. Dante podrá campar a sus anchas y atacar a los enemigos si así lo desea. La unica pega es que el uso del Bangle of Time no es ilimitado ya que consume la energía del medidor DT y cuando éste llegue a cero sus efectos desaparecerán... aunque el daño a los enemigos estará hecho.







suelo rocoso y activa el dial para que aparezcan tres pilares que te permiten llegar hasta un generador de **red orbs** y un nuevo dial. Actívalo también y asciende por pilares y plataformas rocosas hasta llegar a una puerta roja. Rómpela y atraviésala.

Te hallas en una pasarela en la gran habitación del corazón.
Salta el hueco y activa el dial para que el corazón lata y desaparezca el montón de bloqueos de la gigantesca puerta. Crúzala para acabar la misión.

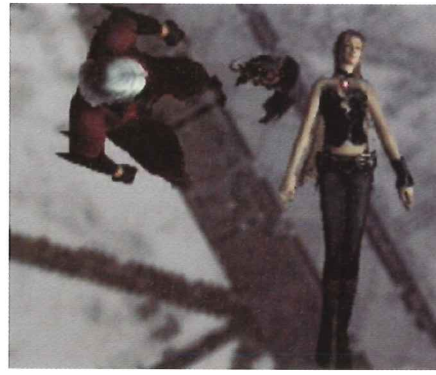
MISIÓN 22 LEGENDARY BATTLE



Avanza por la sala en dirección a la monumental estatua y... siéntate si no lo has hecho ya. Una larga secuencia muestra cómo Mundus ensarta a Dante con cristales rojos y luego intenta liquidarlo con un rayo. Trish, que vuelve a hacer de cebo, se interpone y muere. Mundus adquiere su verdadero aspecto: un gigante alado. Se traslada al espacio junto a Dante y éste toma la forma de Sparda. En unos instantes tendrá lugar la batalla legendaria contra **Mundus 1**.

Aún no ha acabado la cosa. El coloso ensarta a Sparda de nuevo y le da un manotazo. Éste cae a tierra firme transformado en Dante. Prepárate porque tras este breve respiro continúa la batalla legendaria contra **Mundus 2**.

Parece que has derrotado a tu gran enemigo, pero a qué coste. Trish yace muerta en el suelo y Dante llora por la pérdida. Coloca su amuleto en su pecho y clava a Sparda a su lado. La aventura (casi) ha terminado.



MUNDUS 1

Ólvídate de todas las técnicas de combate que has utilizado hasta ahora. Diriges a Sparda en una batalla parecida a *Space Harrier* por lo que los controles son distintos:

X Mayor velocidad
▲ Giros sobre sí mismo
■ Disparo
● Disparo
L1 Ataque especial (son necesarios tres símbolos del medidor DT)
L3 Desplazamiento

Te acercarás poco a poco a Mundus que se dedicará a lanzarte diversos ataques que pueden adoptar las siguientes formas:
-ola de bolas de energía que debes esquivar
-relámpagos verticales que puedes esquivar moviéndote hacia los lados
-enormes meteoritos que puedes hacer añicos
-varias saetas rojas que debes esquivar
-bolas que persiguen y disparan pequeños proyectiles

Pero sin duda, el más devastador es un demoledor rayo de energía blanca que le surge de la cara y que barre la pantalla. Por suerte, es predecible ya que antes realiza un círculo con su mano izquierda, así que colócate en un sitio concreto y en cuanto lance el rayo muévete en diagonal para esquivarlo.

Frente a Mundus giran dos o cuatro bolas negras con símbolos blancos que forman un escudo impenetrable a tus disparos. Concentra tu fuego en las bolas para hacerlas desaparecer y verás como el escudo se rompe en mil pedazos dejando a Mundus vulnerable durante unos segundos: el tiempo que necesita hasta formar un nuevo escudo.

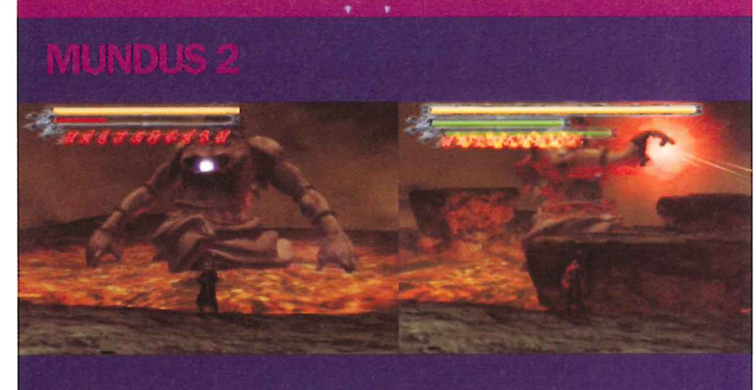
Si te has acercado mucho y su barra de energía baja de la mitad, Mundus se cubrirá con sus alas y se desplazará a otro punto. Ten cuidado y colócate en la esquina inferior izquierda para que no te embista.

Cuando no rompas el escudo, tus disparos le harán un daño mínimo pero se rellenara tu medidor DT. Si cuando tienes encendidos como mínimo tres símbolos pulsas L1, Sparda invocará un dragón que hará muchísimo daño a Mundus tanto tenga como no tenga activado su escudo. Cuantos más símbolos estén encendidos al pulsar L1, más devastador resultará el ataque especial.

La forma más sencilla y rápida de derrotar a Mundus es la siguiente. Si tienes repleto el medidor DT al comienzo del combate, pulsa L1 para acabar con casi la mitad de la barra de vida de Mundus. Utiliza dos Devil Star para rellenar de nuevo el medidor y pulsa L1 otra vez. El dragón dejará al enemigo bajo mínimos. Una nueva Devil Star, L1 y se acabó este combate.



MUNDUS 2



Recuperas el control de Dante que sólo puede utilizar la espada Sparda junto a un arma de fuego. Mientras Mundus está quieto hundido en un líquido que parece lava (y daña como tal si caes en él). Sus ataques en este lugar son los siguientes:
-se ilumina su mano derecha de la que surgen proyectiles mientras realiza un movimiento en forma de arco
-lanza con la mano ondas verticales de energía
-aparecen varias bolas que disparan proyectiles pero que puedes destruir
-alrededor de su cabeza aparecen grandes bolas blancas que caen en picado sobre Dante
-se acuclilla y de su espalda surgen proyectiles hacia el cielo que luego caen en picado sobre Dante
-da puñetazo en la lava y surgen una serie de chorros de ígneos
-da puñetazo en la lava y aparece un dragón de fuego que te ataca

Este combate no resulta excesivamente complicado si no te obcecas únicamente en atacar a Mundus. Dispara también al dragón en cuanto aparezca ya que soltará una utilísima green orb. Además, si te cargas las bolas grandes se rellenará algo tu medidor DT. Así que pulsa L1 y luego ■ repetidamente en cuanto tengas la oportunidad para que Dante se convierta en Sparda y lance proyectiles energéticos contra Mundus.

Si se vacía el medidor DT puedes encaramarte sobre las rocas giratorias y acercarte a tu enemigo para alcanzarle con la espada gracias al movimiento Stinger. De todas formas, éste es el último gran enfrentamiento del juego por lo que no dudes en echar mano de las devil stars y las untouchables que te queden en la reserva.



MISIÓN 23 MOTHER'S GUIDE

Se activa un contador de cinco minutos porque el castillo está a punto de derrumbarse así que es hora de salir por patas. Regresa por la sala del corazón, cruza la siguiente y vuelve a la cueva donde te enfrentaste por última vez a Nightmare. Allí te esperan dos Nobody que debes cargarte para desbloquear la puerta y una **untochable** en el suelo. Tienes que ir hasta el principio de la misión 20 y saltar en el círculo de energía roja. Luego móntate en la plataforma para que te devuelva a la capilla. Accede al pasillo y derrota a los dos Blade de forma que se desbloquee la puerta de entrada a la habitación del hidroavión. Allí debes entrar.





El suelo se derrumba y caes en la habitación de las tuberías donde conociste a los Beelzebub. La cuenta atrás ha finalizado pero al poco llega alguien bastante desmejorado: **Mundus 1**.

Pero, has acabado con su vida y el tipo no cae derrotado. ¿Qué hacer? La solución la tiene Trish, quien ha resucitado y canaliza su energía en las pistolas de Dante. Es hora de acabar de una vez por todas con Mundus 2.

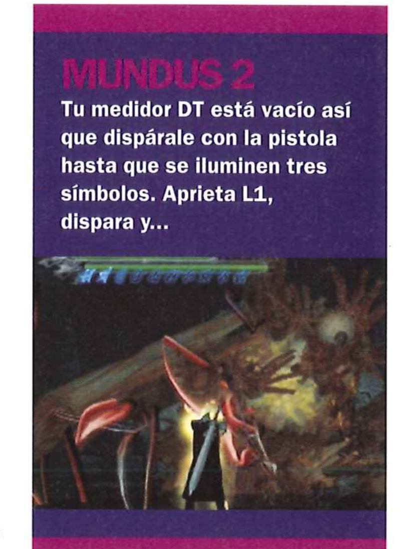
Dos potentes chorros de energía semi-pulverizan a Mundus y lo devuelven a su lugar de origen. Dante y Trish se abrazan tiernamente mientras cae el hidroavión. Dante toma los mandos, abre un agujero en la pared y a volar, como Capcom manda.

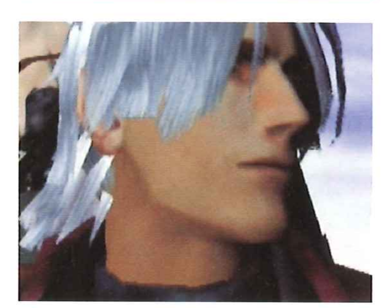
Ahora viene un minijuego a los mandos de un hidroavión equipado con dos ametralladoras capaces de pulverizar los obstáculos que se interpongan en el camino. Procura no chocarte contra las paredes (aunque no pasa nada) y en cuanto veas luz al final del túnel... te habrás comportado como un campeón acabando el juego.

Contempla merecidamente las últimas secuencias que precenden a los títulos de crédito.

MUNDUS 2

Tu medidor DT está vacío así que dispárale con la pistola hasta que se iluminen tres símbolos. Aprieta L1, dispara y...







MUNDUS 1

Combate facilón donde los haya. Sólo corres el peligro de ser demasiado tardón y acabar aplastado por este enemigo en horas bajas. Equípate con Alastor o Ifrit, colócate lo más cerca que puedas de Mundus y corta, rasga, machaca y vapulea sin parar hasta acabar con su barra de energía. Poco a poco irá deformándose tomando un aspecto realmente desagradable. Sólo posee un ataque y no lo últiza con mucha asiduidad: le surge un rayo de energía de la cabeza que barre la pantalla.



RESULTADOS TOTALES

Cuando acabes el juego en el nivel de dificultad Normal obtendrás una valoración de tu actuación en forma de estadística en la que se reflejan los siguientes parámetros:

1. **El nivel de dificultad en que has jugado.**
2. **La cantidad total red orbs que has recogido.**
3. **La cantidad de yellow orbs utilizadas.**
4. **El tiempo que has tardado en llegar hasta el final.**
5. **La cantidad de combos de cada tipo que has realizado.**
6. **Las misiones secretas que has terminado con éxito.**
7. **El ránking Devil Hunter que has conseguido en cada misión.**

BONUS

Además, al finalizar el juego en dificultad normal se te proporciona la oportunidad de continuar la misma partida desde el principio pero en el nivel de dificultad Hard.
Si logras terminar otra vez el juego pero en dificultad Hard se desbloqueará un nuevo personaje seleccionable llamado The Legendary Dark Knight, un nuevo nivel de dificultad denominado Dante Must Die! y la pantalla de selección de dificultad para que puedas empezar una partida en el nivel que quieras.
Si consigues acabar la partida en el nivel de dificultad Dante Must Die! se desbloqueará un nuevo personaje: Super Dante.



PERSONAJES ADICIONALES

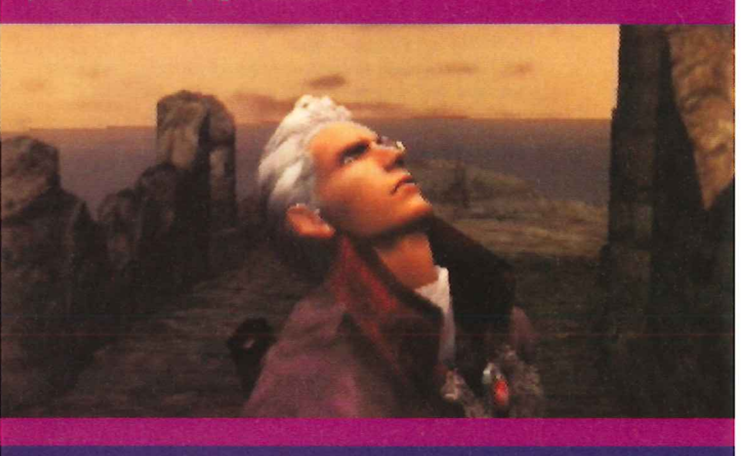
Cuando comiences una nueva partida podrás seleccionar tanto a Dante como a estos dos personajes extra, si los has desbloqueado claro.

THE LEGENDARY DARK KNIGHT

Este curioso personaje es el padre de Dante. Su forma de vestir no deja lugar a dudas. Pese a las diferencias estéticas, sus habilidades son idénticas a las de su hijo aunque con una excepción. Desde el principio posee una arma exclusiva: la espada Yamato. Ésta es tan poderosa como Sparda aunque con ella sí que se puede activar el Devil Trigger.
Un último detalle. Fíjate en su sombra y alucina.

SUPER DANTE

Es idéntico a Dante excepto en una "minucia": su contador DT está siempre lleno y... ¡no se gasta nunca! Vamos, que es poco menos que invencible. Con él podrás, por ejemplo, activar Air Raid y pasarte todo el juego volando.



NIVELES DE DIFICULTAD

Aparte del nivel de dificultad Normal existen otros tres niveles que a continuación te detallamos.

EASY AUTOMATIC

Para desbloquearlo utiliza una vital star o una yellow orb durante la misión 1. Al finalizarla el juego te preguntará si quieres seguir jugando en Easy Automatic Mode y si contestas que sí verás qué diferencia. Tanto la barra de salud como el contador Devil Trigger son más largos, cuentas con tres vital star en vez de una, cuando activas el Devil Trigger recuperas el doble de vida, el sistema de combate es más sencillo y los enemigos son más débiles y cambian en algunos lugares respecto al modo normal. Pero eso sí, tienes que seguir los mismos pasos para acabar el juego.

HARD

Ya te hemos explicado como desbloquearlo. Lo que quizás desconozcas es que los enemigos hacen el doble o el triple de daño que en el nivel Normal. La situación y cantidad de algunos de ellos ha variado. Los jefes tienen un aguante superior mientras que el precio de algunos ítems ha aumentado escandalosamente. Por suerte, al jugar en este modo tras finalizar la partida en nivel Normal conservas todos los objetos, armas y red orbs.

DANTE MUST DIE!

Desquiciante, infernal, imposible y otros adjetivos parecidos pueden aplicarse con justicia a este modo de juego. Los enemigos normales hacen muchísimo daño y si no los derrotas con rapidez y contundencia corres el riesgo de que se vean afectados por una corriente de energía eléctrica (como si hubiesen activado un DT particular) que los convierte en peligrosamente mortales. En algunas zonas se activa un contador que cuando llega a cero convierte en ese estado a todos los enemigos que todavían se mantengan en pie. Los jefes te matarán con un máximo de tres impactos, los ítems son más caros aún y cuando activas el Devil Trigger no recuperas vida. Pruébalo si estás suficientemente loco.



ZONA DVD

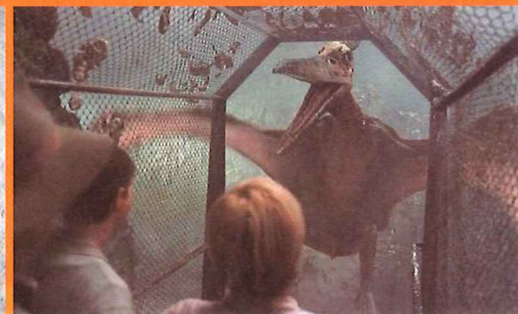
PARQUE JURÁSICO III

Director **Joe Johnston** Intérpretes **Sam Neill, William H. Macy, Téa Leoni**
Universal, Alquiler
Necesitado de dinero para sus investigaciones paleontológicas, el Dr. Grant acepta acompañar a un millonario y a su esposa a un recorrido aéreo sobre la Isla de Sorna, donde habitan los dinosaurios recreados por InGen. Pero un accidente les hace caer en plena ínsula, obligándoles a enfrentarse a unos velocirraptores evolucionados.

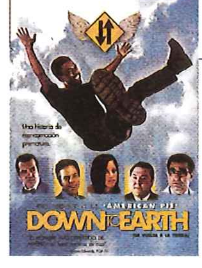
SPIELBERG ABANDONA LA SAGA Y ÉSTA SE DEJA AHOGAR POR LOS (MAGNÍFICOS) EFECTOS ESPECIALES

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés
EXTRAS Making of, documentales, trailers, storyboards, dinosaurios en 360º





DOWN TO EARTH (DE VUELTA A LA TIERRA)



Director **Chris Weitz y Paul Weitz** Intérpretes **Chris Rock, Regina King, Mark Addy**
Paramount, Alquiler
El cómico aficionado Lance Barton muere sobre el escenario, pero cuando sube al cielo le dicen que es un error, que no debía haber fallecido. Pero como no puede volver a su antiguo cuerpo, se ve obligado a reencarnarse en un despiadado millonario blanco.

***REMAKE* DE *EL CIELO PUEDE ESPERAR* (QUE A SU VEZ ERA UN *REMAKE*) PERO EN CLAVE NEGRA**

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, italiano, portugués, croata, hebreo
EXTRAS Trailer

MALLRATS

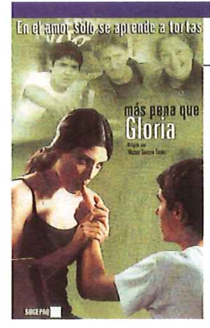


Director **Kevin Smith** Intérpretes **Jeremy London, Jason Lee, Shannen Doherty**
Universal, 18,00 euros (2.995 pesetas)
A T.S. Quint y a Brodie Bruce sus respectivas novias les dejan el mismo día. Para no pensar en ellas se refugian en el centro comercial de su ciudad, pero allí comienzan a planear la forma de recuperar el amor de sus antiguas parejas.

DESCACHARRANTE HOMENAJE A LA CULTURA *FREAK* (LÉASE CÓMIC, *STAR WARS* Y VIDEOJUEGOS)

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano, inglés, francés, italiano)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés, italiano, portugués
EXTRAS Featurette, escenas suprimidas, imágenes del rodaje, videoclip, trailer

MÁS PENA QUE GLORIA

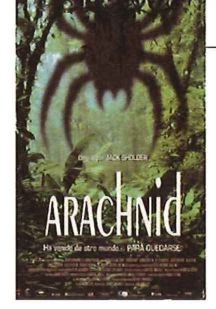


Director **Víctor García León** Intérpretes **CBiel Durán, Bárbara Lennie, Fernando Conde**
Sogepaq, Alquiler
David es un adolescente que se enamora de una compañera de instituto un año mayor llamada Gloria. Mientras ella juega con él, David descubre que la vida es más complicada de lo que parece y que el sexo no es tan bonito como lo pintan.

POR FIN UN RETRATO REALISTA DE LA ADOLESCENCIA, CON TODO LO QUE TIENE DE AMARGO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Trailer

ARACHNID



Director **Jack Sholder** Intérpretes **Alex Reid, Chris Potter, José Sancho**
Filmax, 3.995 pesetas (24,01 euros)
Una expedición viaja a una isla del Sur del Pacífico para investigar un virus mortal de origen alienígena. Allí descubren que éste se está transmitiendo a través de una manada de arañas gigantes con un voraz instinto asesino. Tendrás que salvar su vida, y además, salvar al mundo...

SERIE B A LA ESPAÑOLA: ARAÑAS GIGANTES FILMADAS EN LA MONTAÑA DE COLLSEROLA, EN BARCELONA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, catalán, gallego, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Making of, entrevistas, imágenes del rodaje, imágenes inéditas, efectos especiales, trailer y anuncios, storyboards

DRACULA 2001



Director **Patrick Lussier** Intérpretes **Jonny Lee Miller, Justine Waddell, Gerard Butler**
Lauren, 24,01 euros (3.995 pesetas)
Un grupo de ladrones entra en una cámara a robar pinturas y, sin querer, liberan a Drácula, que llevaba 1000 años encerrado. Éste va en busca de Mary, la hija de su archinémesis Abraham Van Helsing, para compartir con ella su oscuro legado.

STOKER NUNCA IMAGINÓ QUE SU PERSONAJE PUDIERA SER TAN MODERNETE Y TAN CASPOSO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS ***Featurette*, imágenes del rodaje, secuencias inéditas, *storyboards*, alternativas de guión, trailers y spots, biofilmografías**

SCHOOL KILLER

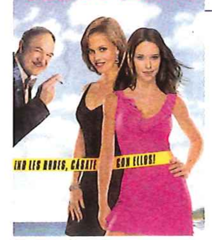


Director **Carlos Gil** Intérpretes **Paul Naschy, Carlos Fuentes, Zoe Berriatúa**
Paramount, Alquiler
Seis jóvenes van a pasar la noche a un colegio abandonado donde en 1973 murieron asesinados por un celador loco unos alumnos que montaron una fiesta nocturna. La historia comienza a repetirse, y uno de los chicos tiene la clave del misterio...

VUELVE NASCHY Y CON ÉL EL TERROR CASPOSO, CON MOMENTOS *GORE* Y FINAL ABSURDO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)

SIN COMERLO NI BEBERLO, ESTE MES NOS HA SALIDO UNA SECCIÓN AUTÉNTICAMENTE DE MIEDO. DEJANDO A UN LADO LOS ATERRADORES DINOSAURIOS DE *PARQUE JURÁSICO III* Y LOS ASESINOS EN SERIE *DE SCREAM: LA TRILOGÍA*, TAMBIÉN PODÉIS TEMBLAR GRACIAS A *DRÁCULA 2001, SCHOOL KILLER, VIERNES 13: 2ª PARTE* O *ARACHNID*. QUE LO DISFRUTÉIS, CON DODOTIS O SIN ÉL... BIENVENIDOS A ZONA DVD.



LAS SEDUCTORAS



Director **David Mirkin** Intérpretes **Sigourney Weaver, Jennifer Love Hewitt, Ray Liotta**
Sogepaq, Alquiler
Después de desplumar a Dean Cummano, Maxine Conners y su hija Paige, unas estafadoras profesionales, se disponen a lanzarse al ataque del rico y enfermísimo William B. Tensy. Pero entonces Paige descubre por primera vez el amor.

DOS COMEDIANTES NATOS COMO WEAVER Y HACKMAN CONTRA LAS DOS 'RAZONES' DE LOVE HEWITT

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés**
EXTRAS **Making of, escenas suprimidas, trailer**

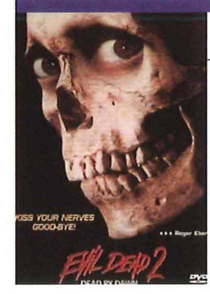


EL LIBRO DE LAS SOMBRAS: BLAIR WITCH 2

Director **Joe Berlinger** Intérpretes **Kim Director, Jeffrey Donovan, Erica Leehrsen**
Lauren, Alquiler
Cinco universitarios decide pasar una noche en la casa de Rustin Parr, que mató a siete niños bajo el influjo de la Bruja de Blair. Pero cuando se despiertan algo extraño ha pasado, aunque no recuerdan nada de las anteriores cinco horas...

UNA SECUELA MÁS CLÁSICA QUE SU ANTECESORA, PERO NO POR ELLO MENOS INTERESANTE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**



TERRORÍFICAMENTE MUERTOS

Director **Sam Raimi** Intérpretes **Bruce Campbell, Sarah Berry, Dan Hicks**
Universal, 24,01 euros (3.995 pesetas)
Ash y su novia Linda van a pasar un fin de semana a una cabaña perdida enmedio de un bosque. Allí encuentran un magnetófono donde alguien recita pasajes del 'Libro de los Muertos', lo que despierta a las fuerzas diabólicas del lugar.

EN LUGAR DE UNA SECUELA, SAM RAIMI HIZO UN *REMAKE* CACHONDO Y BRUTO DE SU *POSESIÓN INFERNAL*

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano0**
EXTRAS **Making of, trailer, galerías**



VIERNES 13: 2ª PARTE



Director **Steve Miner** Intérpretes **Amy Steel, John Furey, Adrienne King**
Paramount, 24,01 euros (3.995 pesetas)
Cinco años después de la muerte de Pamela Voorhees, que asesinó a varios jóvenes creyendo ser su hijo Jason, se abre un nuevo campamento junto a Crystal Lake. Lo que no saben los campistas es que en realidad Jason está más vivo de lo que creía su madre.

EL DEBUT DE JASON (SIN MÁSCARA DE *HOCKEY*) QUE TOMA IDEAS DE *BAHÍA DE SANGRE*, DE MARIO BAVA

SONIDO **Dolby (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, árabe, búlgaro, croata, checo, danés, holandés, finlandés, francés, alemán, griego, hebreo, húngaro, islandés, italiano, noruego, polaco, portugués, rumano, esloveno, sueco, turco**
EXTRAS **Trailer**

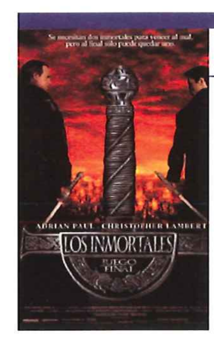


DÍAS EXTRAÑOS

Director **Kathryn Bigelow** Intérpretes **Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis**
Universal, 24,01 euros (3.995 pesetas)
El expolicía Lenny Nero trafica con clips de recuerdos de otras personas extraídos de su córtex cerebral, pero un día recibe uno que contiene el asesinato de una prostituta. El crimen está relacionado con su antigua novia, una cantante llamada Faith.

EXTRAÑA, INQUIETANTE Y DELICIOSA PELÍCULA DE ACCIÓN SOBRE UN FUTURO QUE NUNCA LLEGÓ

SONIDO **Dolby 5,1 (Castellano, inglés, francés, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano, portugués**
EXTRAS **Imágenes del rodaje, trailer**



LOS INMORTALES: JUEGO FINAL

Director **Douglas Aarniokoski** Intérpretes **Adrian Paul, Christopher Lambert, Bruce Payne**
Lauren, Alquiler
Los hermanos Connor y Duncan McLeod se ven obligados a unir fuerzas para enfrentarse a Jacob Kell, un inmortal que ha aniquilado ya a 600 de los suyos. Eso le ha hecho acumular tanto poder que ninguno de los dos puede vencerlo por separado.

LA MEJOR MANERA DE ROMPER TODA LA MÍTICA QUE SE HABÍA CREADO EN TORNO A *LOS INMORTALES*

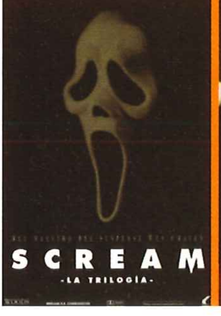
SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**

SCREAM: LA TRILOGÍA

Director **Wes Craven** Intérpretes **Neve Campbell, Courteney Cox, David Arquette**
Lauren, 51,06 euros (8.495 pesetas)
La trilogía de filmes sigue las andanzas de Sidney Prescott, una joven que se ve obligada a enfrentarse a psicópatas enloquecidos, primero en su pueblo de origen, después en la Universidad de Windsor y por último en el mismo Hollywood. ¿Saldrá indemne de todos ellos?

COGIENDO UN POCO DEL *GIALLO* Y OTRO DEL *SLASHER*, ESTA SERIE REIMPULSÓ EL GÉNERO DEL TERROR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS ¿Sabías qué...?, making of, detrás de las cámaras, entrevistas, finales alternativos, secuencias inéditas.







BILL GATES Y SUS VACILADAS DE YANQUI

BERNAT MARCOS (E-MAIL)

Hola Dioses de los videojuegos, os compro cada mes (cuando tengo pasta) y bla bla bla... Tengo una PS2 y unas dudillas que me gustaría que me contestarais.

Pues ya que somos Dioses, ¿por qué no nos haces una ofrenda de... estooo... unas botellitas de whisky de malta, por decir algo?

He leído que Bill Gates dice que PS2 no podría ni hacer ni la cabeza de uno de los personajes de *Dead or Alive 3*. Supongo que es un farol ¿verdad?

Te aseguramos que tamaña chulería tiene menos credibilidad que la afirmación de que Cañita Brava está enrollado con Laetitia Casta. Y de todas formas, si hubiera que reproducir una parte del cuerpo de las luchadoras de *DOA 3* no escogeríamos precisamente la cabeza (ejem, ejem).

¿No hay ninguna posibilidad de que este juego acabe saliendo en PS2?

Teniendo en cuenta el precedente de *DOA 2* (en principio 'exclusivo para Dreamcast'), podría ser, pero ahora mismo la gente de Team Ninja está muy enamorada de la chequera... estoooo... de la consola de Bill Gates.

¿Podríais ordenarme estos tres juegazos: *Tekken 4*, *Virtua Fighter 4* y *Soul Calibur 2*?

Entre *Virtua Fighter 4* y *Tekken 4* destacamos el primero, mucho más revolucionario y espectacular que el *beat'em-up* de Namco. En cuanto a *Soul Calibur 2*, de momento su aparición para consola es todavía bastante lejana, aunque por lo que hemos podido ver atesora tanta calidad como para convertirse en un 'primera espada' del catálogo para PS2.

***Metal Gear Solid* me pareció un juego excelente, pero demasiado corto. ¿Pasará lo mismo con su segunda parte?**

En realidad *MGS 2* viene a ser unas tres veces más largo que su antecesor videojueguil, pero aun así se hace más corto que el repertorio de chistes de José María Aznar. Y es que Kojima es mucho Kojima.

¿Saldrán juegos de *El Señor de los Anillos*? Si es así, ¿qué tal serán?

Por un lado, Electronic Arts se ha hecho con los derechos de las películas de Peter Jackson, mientras que por otro Vivendi Universal ha conseguido los de los libros de Tolkien... de manera que tenemos Frodo Bolsón para rato. Aunque todavía no hay demasiados detalles reveladores sobre ambos, al menos esperamos que no sean insultantes para la obra *tolkieniana*.

¿Me podríais nombrar algunos juegos de rol buenos, que hayan salido o que saldrán para PS2?

Pues la verdad es que ahora mismo el rol tiene en PS2 menos representantes que Afganistán en el Festival de Eurovisión. Dispones del correcto *Dark Cloud* y si esperas unos meses podrás disfrutar de esa obra maestra llamada *FFX* (y con un poco de suerte, del maravilloso *Grandia 2*).

Seguid así: siendo los mejores.

Tú también sigue así: haciéndonos la pelota.

PLAYSTATION 2, LA CONSOLA RADIOACTIVA

MANUEL GUTIÉRREZ (E-MAIL)

Me encantaría que me respondierais con sinceridad unas preguntas que necesito aclarar de PS2 y de sus juegos.

Mientras no nos preguntes por el lamentable espectáculo que dimos en la noche de Fin de Año, te responderemos a lo que quieras.

A una madre de un amigo le contaron que estaban quitando la PS2 del mercado porque su radioactividad producía cáncer. ¿Es cierto eso? Quiero comprarme la PS2, pero si produce cáncer...

Vaya, ya decíamos que eso de que todos los miembros de la Redacción brilláramos en la oscuridad no era un superpoder... Hablando en serio: amigo Manuel, acabas de sufrir el poder deformador de los rumores. Lo único que ocurrió es que Holanda bloqueó la entrada de una partida de PS One por haber detectado en sus cables de conexión un nivel demasiado alto de cadmio (no por suponer un riesgo para la salud del usuario, sino por el riesgo que habría cuando los cables cuando fueran desechados). La PS2 no tiene ningún problema similar, no te preocupes.

Si me compro la PS2 quiero comprar un juego, y no estoy seguro si adquirir el *Silent Hill 2* o esperar y comprarme el *Metal Gear Solid 2* o el *Final Fantasy X*... Sólo hay dinero para uno (me gustan los géneros de terror, de sigilo y el rol).

Es una elección difícil: cada uno de esos juegos es, en su género, lo mejorcito que hay para PS2. Aun así, tanto *MGS 2* como *FFX* son superiores a *SH 2*, y cualquiera de los dos sería una elección magnífica. Si quieres decidirte, te recomendamos el método Castaneda: tirar al aire una moneda.

¿Es necesario que me compre la tarjeta de memoria antes que el juego? Pues sólo tengo para uno y si me compro la (extremadamente cara) Memory Card de PS2 me quedo sin juego. ¿Qué hago?

Digamos que usar una PS2 sólo con una tarjeta de memoria puesta no es el colmo de la interactividad, que digamos... Pero claro, si no la tienes no puedes grabar partidas y tendrás que pasarte los juegos de golpe. Te proponemos una solución intermedia: cómprate la Memory Card y alquila juegos mientras ahorras para comprarte uno.

También me gustaría que me informarais de *Syphon Filter 4*, esta vez para PS2. Tengo el *Syphon Filter 3* para PS One y me decepcionó el ver un solo CD y oír el doblaje, donde una parte sale en italiano.

Pues poco se sabe de la cuarta parte de la saga *Syphon Filter*, aparte de que está previsto que aparezca el año próximo y que su protagonista seguirá siendo Gabriel 'Caracartón' Logan. La cuestión es si la potencia de la PS2 conseguirá darle algún tipo de expresividad a este tipo (aunque sólo sea levantar la ceja a lo Sobera).

Os dejo con vuestros juegos, que yo tuve bastante con pasarme el *Hugo*.

¿Que te pasaste el *Hugo*?

¿Y cuántos años tuviste que pasar en el hospital para recuperarte de semejante trauma?

UN *VISIAO* DE LA VIDEOCONSOLA

MANYU (E-MAIL)

Es la segunda vez que os escribo, la primera no me contestasteis y me estoy empezando a mosquear.

Pues hay lectores que nos han escrito cientos de veces, no les hemos respondido y no les ha importado. Bueno, nos han mandado unos matones para que nos partan las piernas, pero eso sí, de buen rollo...

En el juego *Legend of Dragoon* voy por el cuarto CD y no hay manera de matar al último monstruo porque muta muchas veces. ¿Me podéis dar algún consejo?

Que subas el nivel de tus personajes, como mínimo a nivel 40, te pongas vendas en los dedos y además unos cuantos cirios a San Job. Esta batalla es extremadamente difícil, y sólo podrás vencer si tienes más paciencia que el peluquero de Chewbacca.

Estoy pensando en comprarme un juego Platinum, y no sé si comprarme *Bloody Roar 2* o *Soul Blade*. ¿Cuál os gusta más?

Son dos magníficos *beat'em-ups*, de lo mejorcito del género para PSX... Aunque claro, *Soul Blade* es tres años anterior a *Bloody Roar 2*, por lo que éste último es bastante mejor técnicamente (y además puedes transformarte en animales peludos como nuestro jefe de Redacción Holybear, que siempre es divertido).

¿Qué pensáis de estos dos juegos en sus respectivos géneros: *China* y *Esto es Fútbol 2*? ¿Me los recomendáis?

China, como aventura gráfica, nos parece más aburrida que comerse un plato de arroz tres delicias con un mondadientes; por su parte, *Esto es Fútbol 2* es correcto, pero tendría que haber comido muchos *Petit Suisse* más para llegarle a la altura a esa obra maestra que es *ISS Pro Evolution 2*.

Me compré la Play casi al principio y me costó 60.000 pelas, y ahora vale sólo 20.000. ¿Pasará lo mismo con la PS2? Es que no sé si comprarla porque soy un *visiao* de la videoconsola de toda la vida y me he *pasao* todo los juegos que me he *comprao*. Por eso no sé si

DESPUÉS DE NAVIDAD Y DE REYES, TRADICIONALES ÉPOCAS DE REGALOS, SEGURO QUE MUCHOS DE NUESTROS LECTORES HAN ESTRENADO UNA FLAMANTE PS2 Y ESTÁN DESEOSOS DE HACERNOS PREGUNTAS SOBRE SUS JUEGOS. SUPERADA LA TREMENDA RESACA QUE HA PRODUCIDO EN NOSOTROS LA JUERGA DE FIN DE AÑO, INTENTAREMOS RESPONDER A TODAS ELLAS. PERO ESO SÍ, POR FAVOR, NO GRITÉIS MUCHO...

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

comprarme la PS2, porque para dar ese salto quiero saber que no me llevaré una decepción como con la PSX.
Amigo Manyu, si una consola tan desfasada como la PSX siguiera valiendo 60.000 pesetas tendría menos ventas que un libro de belleza de Rossy de Palma (son seis largos años de andadura). Si esperas unos meses a que aparezcan X-Box y GameCube, seguramente el precio de la PS2 bajará un poco más... Aunque si la quieres baratita, baratita, espérate unos cuatro o cinco años a que esté totalmente anticuada y ya verás qué barata te sale.
¿Supera *Tony Hawk's 3* a *Tony Hawk's 2*?
Si te refieres a la versión para PS2 (de la que tenéis un magnífico artículo en este mismo número), lo supera con creces. Eso sí, la versión para PS One resulta bastante inferior.
Bueno, me despido. Que sepáis que tenéis un socio que os lee todos los meses.
¿Socio? ¿Y qué porcentaje tienes del negocio? ¿Podemos hacer una OPA hostil y quedarnos con tu participación?

PLANETSTATION Y EL MISTERIO DE *COMMANDOS 2*

JUAN MANUEL RAMÍREZ (E-MAIL)
Tengo 26 años. Leo vuestra revista desde hace mucho tiempo pero ésta es la primera vez que escribo, ya que tengo un par de dudas. No os voy a hacer la pelota, eso ya lo tenéis demasiado escuchado.
No te creas... Lo que tenemos demasiado escuchado es: "Déjame en paz, estoy con una amiga". El peloteo siempre se agradece.
¿Cuándo sale el *Commandos 2: Men of Courage* para la PS2? Es que no he leído nada en vuestro especial de Navidad.
En principio debería aparecer en marzo de este año, pero como todo lo relacionado con el juego de Pyro Studios se lleva con más secreto que la edad real de Sara Montiel, no podemos asegurarte nada.
En el número 10 hablabais del Dex Drive, un aparato para guardar partidas en el PC y en el número 13 hablabais del Ramnet, otro aparato similar. ¿Sabéis si ha salido algo similar para la PS2? Si lo hay, ¿dónde lo puedo conseguir?
Pues sí, en los Estados Unidos puedes encontrar un aparatejo llamado SharkPort, fabricado por InterAct Accesories, y que también permite mover partidas guardadas del PC a la PS2. Para conseguirlo tienes tres posibilidades: o buscas una tienda que importe periféricos, o lo pides por Internet o te compras un flotador y unas aletas y te vas nadando para allí.
Seguid así y no cambiéis la revista si no es para mejor, aunque yo la veo perfecta.
¿Te parece perfecta? Pues entonces no te importará que te cobremos... digamos... mil pesetitas más por cada ejemplar, ¿verdad? Es que con el cambio al euro el Bar Tulo ha subido precios, y claro...

LOS DIENTES DE SIERRA Y LA MADRE QUE LOS...

AGUSTÍN OLMEDO (FUENLABRADA, MADRID)
¡Qué pasa, chavales (y no tanto) de *Planet*! En primer lugar felicitar a vuestra revista, que hace muy poco que la descubrí, porque sois los mejores (he tardado *taitantos* números en darme cuenta) no sólo

EL GALLINERO

¿DÓNDE ESTÁN LOS RPGS, MATARILE RILE RILE?

RICARDO GÓMEZ (E-MAIL)
Me gustaría quejarme porque lo de los juegos de rol en España es una vergüenza. ¿Dónde están *Chrono Cross, Saga Frontier 2, Star Ocean 2, Dragon Quest VII, Valkirie Profile*...?

PIDIENDO UN REMAKE DE *FFVII*

AGUSTÍN OLMEDO (FUENLABRADA, MADRID)
Como fan de la saga *Final Fantasy* que soy, pienso que sería la bomba que hicieran un *FF* con los personajes del *VII*, porque creo (como mucha gente) que ha sido el mejor juego de la serie, sobre todo su historia y su gran final (aunque no gráficamente, pero molan los muñecos cabezones).

NO, SI POR LLEVAR LA CONTRARIA...

VESPER & DECUS (E-MAIL)
Sinceramente creemos que *Chrono Cross* no es tan bueno como para estar siempre ensalzándolo. Tiene buena historia y buena música, pero cualquier *Final Fantasy* es mejor.

¿PARA CUÁNDO UNA CHICA *PLANET*?

MISTIQUE (E-MAIL)
Cumpleaños feliz cumpleaños feliz, ya tenéis tres añitos, cumpleaños feliz. Enhorabuena a todos los nuevos y también preguntar: ¿pero no hay ninguna tía en Redacción o qué? ¿O les dais miedo? Porque vamos, todos los del especial del número 37 erais chicos, y no sé qué pensar.



SAMUEL SEGURA

por vuestro 'durísimo trabajo', sino también por los comentarios vuestros que son 'únicos'.
¿Cómo no van a ser 'únicos', con una Redacción en que el director se fuma hasta las cartas de los lectores, el jefe de Redacción atraca a los que cruzan el pasillo para quedarse con su comida y su principal redactor anda con un micrófono cantando *Mi música es tu voz*?
Y en segundo lugar decirle al 'Billetes Gates' y a su consola que van a durar menos que Tamara en un concierto público.
Al menos esperamos que, si la X-Box no funciona, no venga la madre de Bill Gates con un ladrillo en el bolso a pegarnos a todos los que no nos la hemos comprado…
¿Qué juegos me podéis recomendar de los últimos 4 ó 5 meses para PSX?
Toma nota, porque puede que éstos sean algunos de los últimos buenos juegos para la gris de Sony: *Breath of Fire IV*, *Perro y Lobo*, *Power Diggerz*, *The Italian Job*, *Spiderman 2*, *Syphon Filter 3*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* y *Manager de Liga 2002*.
¿Qué quiere decir eso de juegos en versión PAL? Y ya sé que todos los juegos (creo) lo ponen.
Pues que son juegos *PAL* niño y la niña, *PAL* joven y el viejo, *PAL* padre y el hijo… bueno, ehm… En serio, PAL es el sistema de imagen que utilizan los televisores en Europa (salvo en Francia, usuarios del SECAM), mientras que en Japón y en Estados Unidos se usa el NTSC.
¿Dónde puedo encontrar una guía de *FFVIII* y *FFIX*? Y, por si me hacéis un chiste, ya sé que se pueden encontrar en el quiosco.
Si ya sabes dónde puedes encontrarlas, ¿por qué nos lo preguntas? Bromas aparte, si te refieres a los monográficos de *PlanetStation* (las demás guías no existen para nosotros), el de *FFVIII* está agotado y el de *FFIX* puedes pedirlo al número de teléfono que encontrarás en el cupón de suscripción de la revista.



DANIEL GINARD

Se lo dedico a toda la clase de 3º de la E.S.O de Julian Romea en especial a mis amigas:
- Rocío
- Inma
- Yessi

ANA BELEN VILLENA

En estas Navidades, ¿bajará más el precio de la PS2 o se estancará en las 50.000 pelas? Estoy esperando a que baje un poco más para comprarla.
Como habrás visto, ni ha bajado ni creemos que baje hasta que aparezcan en España las demás consolas de 128 bits, especialmente la GameCube. Porque para competir con el precio de la X-Box (que con cerca de 80.000 pesetas al cambio hace buena la frase de 'vale su peso en oro') a Sony no le hace falta bajar mucho el coste de su bestia negra.
¿Es tan difícil que, sobre todo en los juegos de acción, aventura, automóviles y *shoot'em-ups* se termine con los acabados en forma de dientes de sierra? ¿Es un problema de la PS2 o es que están un poco perezosos los creadores de los juegos? Lo digo porque muchos, pudiendo ser excelentes, se quedan en bastante buenos.
Pues un poco las dos cosas, amigo Agustín. Quizá sepas que los dientes de sierra se suavizan mediante el llamado *antialiasing* (o *antialias*), algo que tira mucho de memoria RAM, y la PS2 no se caracteriza precisamente por su abundancia de este tipo de memoria a nivel gráfico. De todas formas, hay herramientas para comprimir texturas y técnicas de programación para, por ejemplo, ahorrar memoria de vídeo que de esta manera puede aprovecharse para aplicar el *antialiasing*… Pero claro, no todos los programadores quieren pegarse el curro de magníficos ejemplos de *antialias* como *GT3 A-Spec* o *Baldur's Gate*…
Bueno, os dejo con vuestro 'durísimo' chollo (ejem, trabajo), que cada mañana cuando oís el despertador salís disparados de la cama con ganas de 'trabajar'. ¡¡¡*Tá* luegooooo!!!
El único de la Redacción que se levanta disparado de la cama es Holybear, pero para ir a la cocina a llenarse la panza, ya que se levanta con tanta hambre que deja la nevera de su casa suplicando piedad...



PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡¡¡Quiero que me agregue Noelia Vargas de Málaga!!!!
valentino_rossi_matthew_bellamy@hotmail.com

¡Hola a todos y a todas! Estoy haciendo un club de la Planet y somos unos 10 por ahora. Necesito que quien quiera ser del club me envíe un e-mail a:
sac_zell@hotmail.com
Tengo Messenger, agregadme.

Mi nombre es Raúl, soy de México y tengo 16 años. Me gustan los juegos como *Resident Evil*, *Metal Gear*, *Dino Crisis*, *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Silent Hill*, *Alone in the Dark*, *Driver*, etc. Mi e-mail es:
saynes_e@hotmail.com
Tengo Messenger. Me gustaría que me contactaran chicos y chicas, quisiera platicar con chicas acerca de otras cosas también.

EL AUTÉNTICO SIGNIFICADO DEL *CLIPPING*

VESPER & DECUS (E-MAIL)

Somos fans de *Star Ocean 2*, nos gustaría saber si la tercera parte saldrá en España algún día.
Teniendo en cuenta que en nuestro país no ha salido ninguno de los anteriores *Star Ocean*, es más que probable que Chiquito de la Calzada protagonice un anuncio de compresas. Aunque nunca se sabe: si se pone una peluca rubia y un buen par de postizos...
¿Saldrá *Vagrant Story 2* para PS2 o será exclusivo para la consola del gafudo ése?
Mucho nos tememos que ni 'la consola del gafudo ése' ni la PS2 van a poder disfrutar de *Vagrant Story 2* al menos por ahora. El equipo de desarrollo responsable del primero, Quest, está muy enfrascado en la realización de *Final Fantasy XII* (que no aparecerá, como mínimo, hasta el 2003).
¿Es cierto que Drako se marchó porque estaba harto de que se metieran con él y con su querido coche?
No lo sabemos a ciencia cierta, pero dicen los rumores que el Drakomóvil alcanzó tal concentración de suciedad que provocó una ruptura en la continuidad del espacio-tiempo y nuestro estimado ex-director y su vehículo fueron lanzados a una dimensión alternativa en la que los monos dominaban a los hombres (especialmente a los calvos)... ¿No os suena eso a alguna película reciente?
¿Qué es eso del *clipping*? ¿El acto de tomar mucho *clipper* (bebida refrescante)?
Es un deporte de riesgo que consiste en colgarle *clips* de las orejas a nuestro director Snatcher mientras toma su siesta matutina sin que se despierte. Aunque claro, también puede ser un defecto gráfico que provoca que dos polígonos o masas poligonales se superpongan, y estén calculados para que existan en un mismo espacio al mismo tiempo. Ello provoca que un elemento atraviese a otro o que dicho elemento se vuelva transparente y deje ver lo que tiene detrás.
Esperamos que nuestras preguntas sean respondidas por su bien psicológico-mental-sexual-espiritual-hidropónico etc...
Llegáis un poco tarde para preocuparos por nuestro bien psicológico. Sólo hay que ver nuestros patéticos chistes para darse cuenta de que perdimos la chaveta hace mucho tiempo (cosa que no es de extrañar después de haber tenido que jugar a juegos tan psicotrónicos como *Hugo* o *Barbie Cabalga y Juega*)...

LAS SEÑORITAS DEL DESPEGUE

MISTIQUE (E-MAIL)

Daros las gracias por no meterme en la *page* de los lectores mutantes (je, je, Hayato, eso te pasa porque te publican una carta todos los meses).
No te hagas *illusions*: tienes aún varios *months* por delante para hacer *enough* méritos y acabar apareciendo en la *next* (gracieta realizada con la colaboración de Diccionarios Fajerdo, para el más listo y para el más lerdo).
Estoy dudando si pedirme para Reyes el *Grandia*, el *Legend of Dragoon* o el *Legend of Legaia*. ¿Cuál me aconsejáis?
Esperamos que los Reyes se portaran bien contigo. Aunque quizá sea ya demasiado tarde, te diremos que sin lugar a dudas la mejor elección es *Grandia*, aunque a primera vista pueda parecer inferior técnicamente (que no lo es). *Legend of Dragoon* y *Legend of Legaia* son buenos RPGs, pero al lado de la historia y los personajes del juego de Game Arts tienen el carisma de una castaña pilonga.
¿Y el juego de *El Señor de los Anillos*? ¿Saldrá Elijah 'Mi héroe' Wood?
El que saldrá será Frodo Bolsón, que aunque más o menos tiene la misma altura que el actor americano (sinceramente, a su lado El Fary parece un jugador de baloncesto), tiene detrás una historia muchísimo más interesante. Algo relacionado con un Anillo Único y un tipo *mu* malo llamado Sauron, creemos...
En fin, me conformo con cada número vuestro. La rubia se despide *again*.
La Sociedad de Perdedores de Pelo Compulsivos (el legado de Drako se mantiene) se despide *too*.



CHICA JOVEN BUSCA COLABORADOR DE *PLANET*

GEMA TOYOS (E-MAIL)

¿Qué tal la vida por Marte? Espero que bien... Bueno, a mí, vaya... desde que la bestia negra asomó sus mandos por España, mi vieja anda triste. No sé qué le pasa, sólo el *MGS* le hace feliz. Me grita, me insulta, me pega y me maltrata. No sé que hacer con ella, creo que la voy a denunciar por malos tratos.

Pues la vida por Marte está igual que por Lune, por Miércole, por Jueve, por Vierne...

Bueno, voy a disparar algunas preguntas y andaos con ojo que mi nueva Scorpion II está como loca.

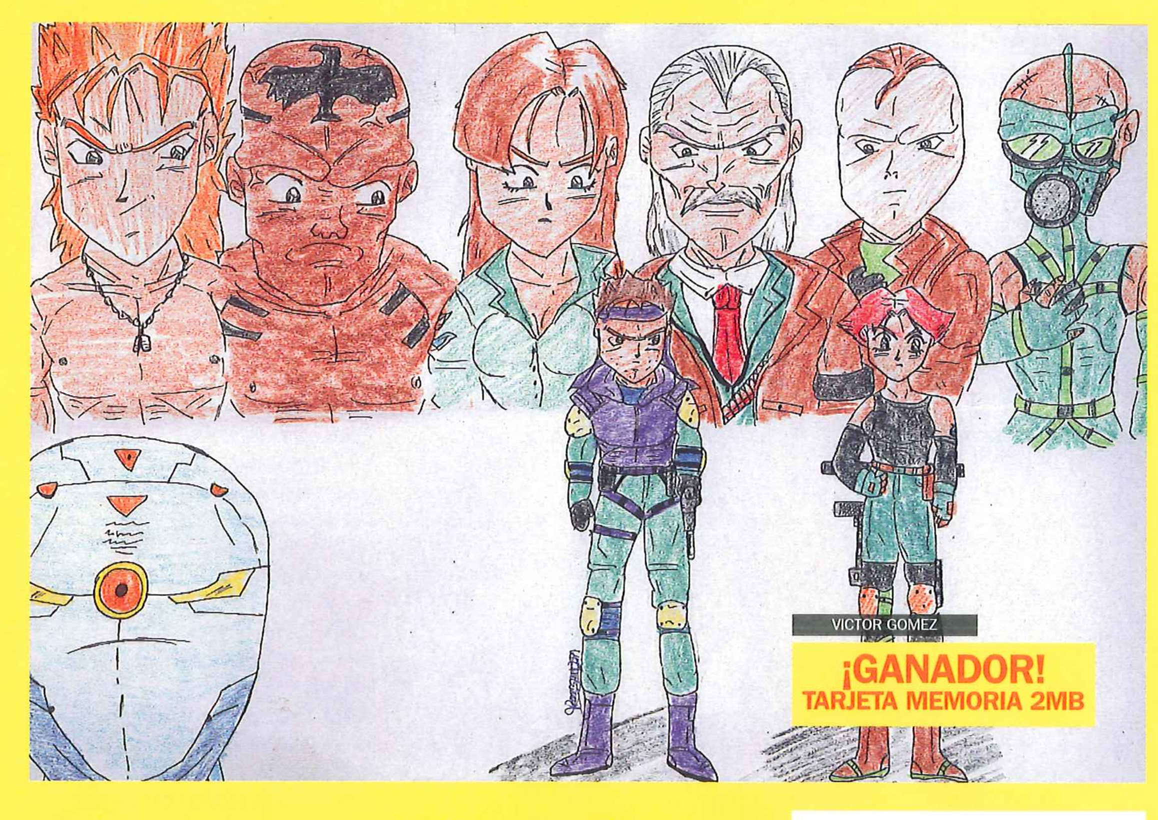
Vale, pero no nos dispares a las manos que escribir con la nariz se nos da fatal.

Me he enterado de que la PS2 ha bajado de precio, a unos 299,90509 euros y con esos 120,20242 euros que me sobran me compro dos jueguillos. Quisiera el *Devil May Cry* y el *MGS 2*. Mis bolsillos trinan por gastarse y mis babas inundan mi casa de manera preocupante. ¿Estos dos juegos valen tanto la pena como decís o debería hacerme con *Jak & Daxter*?

Jak & Daxter es el mejor plataformas que existe para PS2 y de lo mejorcito que se ha visto en unos cuantos años. Pero tanto *Devil May Cry* como *MGS 2* (sobre todo este último) son dos pedazo de obras maestras imprescindibles, que cualquier usuario de la bestia negra de Sony que se precie de serlo debería tener en su colección.

Ando indecisa... ¿qué me decís del *Hugo 3*? Terrorífico, ¿no? Ahora en serio... *pa* pasar miedo... ¿*Silent Hill 2* o *RE Code: Veronica X*? Yo lo pasé francamente mal con *Silent Hill*... me daba pavor jugar, ya fuera de día, de noche, sola o acompañada. Aunque me gustó muchísimo y los *RE* están también de p* madre... ¿Cuál de los dos es más innovador en su saga? Quizá el *Silent* es más de lo mismo...**

Digamos que ni el uno ni el otro son un salto evolutivo al estilo del dinosaurio con respecto de la ameba acuática, pero bien es cierto que *RE Code: Veronica X* tiene por primera vez en la saga de los Redfield escenarios poligonales (y además es el mejor y más largo *RE*). Por su parte *SH 2* es una especie de *remake* mejorado de su primera parte. Eso sí, ambos son juegos magníficos y dan más miedo que una inspección de Hacienda en Gescartera.



¡Ah! Me tenéis que presentar a ese *peazo* de colaborador (El Chino, creo) que me da más ganas de ir a vuestra Redacción (maravillosa) que a Boris de bajarse los gayumbos.

¿*Peazo* de colaborador? ¿El Chino? ¿El que para pedir algo en la barra del Bar Tulo tiene que llevarse el equipo de escalada? Pues pásate y te lo presentamos... si no lo perdemos debajo de todos los papeles que inundan la Redacción, como nos pasa de vez en cuando.

¿Qué me decís de *FFXI*? ¿Se está preparando ya la doceava parte?

De *FFXI* te podemos decir que es el primer juego *on-line* de la saga, que aparecerá este año, que te podrás construir tu personaje escogiendo entre varias razas y profesiones, que en él tendrás que salvar el mundo de Vana Diel de las fuerzas de la oscuridad y que las primeras encuestas sobre él en Japón no son nada halagüeñas. También te diremos que se está preparando *Final Fantasy 1/12* (también conocido como *Final Fantasy 0'84*), que se narra las aventuras de un heroico guerrero cuando éste tiene que bajar a comprar el pan y se ve obligado a pagar en euros... Claro, que si te refieres a la décimosegunda parte de *FF*, que sepas que aparecerá en Japón en el 2003, está siendo dirigido por Yasumi Matsuno (*FF Tactics* y *Vagrant Story*) y por Hiroyuki Itou (*FF IX*).

¿Para cuándo *Interné* en la PS2?

Para cuando Sony saque el *móden*, que en principio se decía que iba a ir incorporado al disco duro de la bestia negra de Sony.

Besos *pa´todos* y espero que no bajéis nunca de Marte, porque estáis locos.

Si quieres que no bajemos, por favor, busca a alguien que nos traiga paquetes de tabaco aquí arriba, porque Snatcher está empezando a fumarse la carátula de *MGS 2*...

DESESPERADO POR UNA CONSOLA CON CAPACIDAD *ON-LINE*

ROBERTO CAMPOS (E-MAIL)

Os sigo desde la Planet 13 y, como mucha gente, he comprado la PS2 por la bajada de precio.

Pues sí: quién iba a decirnos hace un año que la bestia negra de Sony iba a valer sólo 299,91... euros, claro.

Me gustaría saber si hay X-plorer para la PS2.

De momento existen dos aparatos con una función similar a la que pides: el Code Breaker de Pelican y el Game Shark 2 de InterAct, que utilizan ambos el mismo tipo de códigos. Lo que pasa es que no han llegado oficialmente a nuestro país, así que te va a costar más encontrarlos que la melodía de una canción de Cañita Brava.

¿Para cuándo el *FFX*? ¿Estará traducido?

El último y magistral RPG de Square llegará a nuestro país ya bastante cerquita del verano, lo que nos hace suponer que o los traductores son más lentos que una partida de ajedrez de los protagonistas de *Matrix*, o es que nos va a llegar perfectamente doblado al castellano (recuerda que es el primer *FF* con voces). El tiempo dirá.

¿Y el *Metal Gear Solid 2*?

Prontito, prontito. El 8 de marzo ya tendremos a Snake y a su pupilo Raiden esperando en las estanterías de todas las tiendas del país.

Y por último, ¿para cuándo la conexión a Internet con la PS2? Si va a tardar mucho, mejor hacerme con una X-Box (que sí tiene conexión a Internet).

No hace falta que te compres la consola con forma de tostadora industrial que intenta vender el Sr. Gates: ya se están realizando las primeras pruebas con banda ancha en Inglaterra, así que si no hay ningún problema a lo largo de este año ya deberían aparecer el disco duro y el adaptador Ethernet para la PS2. Máxime si tenemos en cuenta que este verano se estrena *FFXI* y es un RPG pensado exclusivamente para la red de redes al estilo *Phantasy Star Online*.

Harry Potter

y la piedra filosofal

Me llamo Laura, soy una niña de 12 años y vivo en Barcelona. Estaba desesperada por „ir a ver Harry Potter" al cine y al fin me llevó mi primo.

Laura Cortes

LAURA CORTES

Bueno, me despido y espero que los nuevos de la revista no beban tanto whisky como los otros.
Pues no, gracias a Dios la savia nueva que ha llegado recientemente a *Planet* no le da tanto al whisky: prefieren la ginebra con hielo.

UN NUEVO *V-RALLY* AL CANTO

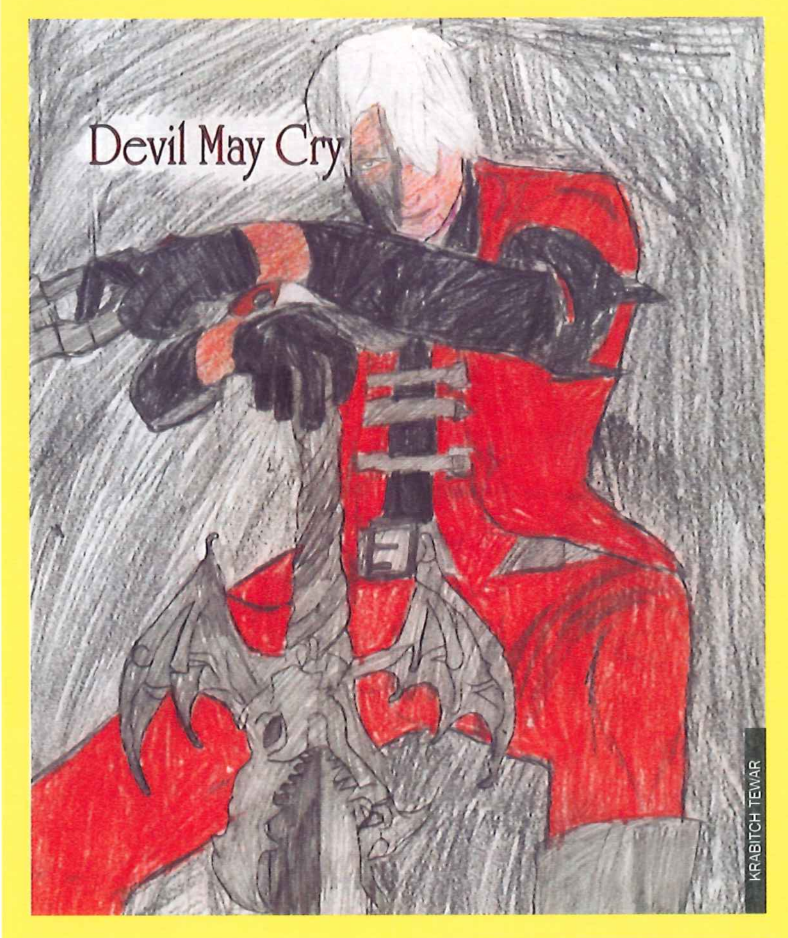
ADRIÀ MARIN (ALZIRA, VALENCIA)

Os sigo desde la revista número 37. Un amigo me contó que la *Planet* era fenomenal y mirad, aquí continúo.
Pues que tu amigo se pase por la Redacción, que le invitaremos a un zumo de zarzaparrilla (el alcohol nos lo guardamos para nosotros, ¿o qué os creíais?).
Yo es que voy a comprarme el *Tony Hawk's Pro Skater 3*. ¿Vosotros me lo recomendaríais?
Si te refieres al de PS2, fervientemente... El de PS One también, pero porque la gris de Sony se está quedando más abandonada que la gomina de Constantino Romero, no porque tenga una calidad exorbitante.
¿Van a sacar una nueva versión de *V-Rally*?
Sí. Infogrames ya ha anunciado que sacará a la venta en junio del 2002 *V-Rally 3*, del que de momento sólo hay confirmada una versión para PS2. De momento se sabe que contará con un motor gráfico llamado Twilight que permitirá mover coches formados por 16.000 polígonos, y que los escenarios reflejarán también los golpes que nos demos durante las carreras.
Tengo una tarjeta de 4 Mb de la marca Blaze. ¿Creéis que es fiable?
Mientras cuando la uses tu consola no se ponga a echar humo ni se ponga a cantar "Soy una rumberaaaaaaaaaaa", sí, es de las más fiables.

VOLANDO, VOLANDO EN EL *GTA 3*

SLEICK (E-MAIL)

***What's uuuuuuuuuppp people?* Uy, lo siento... Tanta Rise FM del *GTA 3* se me ha subido a la cabeza. Bueno, primero lo de siempre: sois los mejores, seguid siempre así bla bla bla y ya conocéis el resto.**
Pues no, ¿cuál es el resto? ¿Que somos todos muy guapos y muy inteligentes y que si las mujeres no nos hacen caso es porque no saben o no quieren apreciar lo infinitamente superiores que somos al resto de hombres?
En el *Jak & Daxter*, en el paso entre las montañas hay cuatro objetivos. Los he hecho todos menos el tercero, porque está oscuro, y todavía no me lo marca como objetivo. He visto una alcantarilla, pero como voy montando en el Zoomer no puedo bajarme. ¡¡¡Ayudadme, tíos!!!!
Antes de la entrada de la cueva al final de la zona hay un Respiradero de Eco Amarillo (que se activa con el Interruptor del Respiradero de Eco Amarillo que hay en la Montaña Nevada). Equípate con el Eco Amarillo y dale un repaso ardiente a la pared izquierda. Allí habrá una piedra de color extraño que explotará revelando la Batería oculta que necesitas para cumplir el objetivo.
El *Omega Boost* era una caña, sobre todo la intro. ¿Sabéis si habrá una segunda parte igual de cañera en PS2?
Pues de momento no se sabe nada... además, sus autores (Polyphony Digital) están muy atareados con sus extensiones tipo 'Vamos-a-exprimir-el-juego-un-poco-más' de *GT 3 A-Spec*...
Un colega mío se compra una revista de la competencia y a veces me la deja ver y ponía que *MGS 2* vendrá traducido. Pero la pregunta es: ¿vendrá doblado? Porque el doblaje español es el mejor de todos, sólo hay que verlo en *MGS*.
Sentimos anunciarte que, efectivamente, Solid Snake hablará cual fascículo de *BBC English* (aunque con subtítulos). Sin embargo, para compensar tamaño desaguisado Konami ha decidido incluir un DVD adicional con un *making of* de 47 minutos dedicado a la nueva obra maestra de Kojima.
En el manual de *GTA 3* dice que puedes coger aviones y en la foto sale uno comercial, pero esos aviones son más falsos que un *Petit Suisse* de chorizo y los helicópteros más de lo mismo. En cuanto a los Dodos, para ser el único avión que podemos coger no vuela... ¿Hay algo para poder volar por Liberty City y estamparte contra edificios (lo último era coña)?
Pues sí, de hecho los Dodos sí que vuelan, lo que pasa es que es más difícil levantarlos del suelo que a Montserrat Caballé después del banquete de Fin de Año. Tienes que encontrar una autopista lo suficientemente larga y vacía para no provocar una desgracia (la del Aeropuerto es ideal) y acelerar con el Dodo en cuestión al máximo. Entonces, lentamente, tienes que echar hacia atrás el mando analógico izquierdo. Si lo haces bien, el Dodo debería elevarse y volar unos metros. Y es que, para ser sinceros, a las Canarias no llegarías con este avioncete.
Siempre decís que vais al Bar Tulo, pero a ver cuándo os acercáis por el restaurante en el que trabajo y os tomáis unos buenos chupitos de *Jack Daniel's* u otra cosa.
No nos tientes, que si nos acercamos por el restaurante donde trabajas íbamos a dejar las estanterías de bebidas alcohólicas más secas que la cantimplora de Lawrence de Arabia.



KRABITCH TEWAR



ACE COMBAT 4 (PS2)

Conseguir colores secundarios

Si completas cada misión en dificultad Normal con un rango de S, desbloquearás el color secundario para cada avión (si consigues derribar a los 'ases', desbloqueas el tercero).

Localización de los 'ases'

Para desbloquear el tercer color de los aviones debes derribar un 'as' de la aviación situado en un punto determinado en cada misión. Ten en cuenta que muchas veces será difícil localizarlos, ya que no aparecen en el mapa (en color rojo) hasta que estemos cerca de ellos.

F-5: Al norte de la base aérea aliada.
A-10: Al norte de la base aérea enemiga.
F-16: Al sur de la segunda estación de radar (la que está más al oeste).
Mirage 2000: Al noroeste del avión que crea interferencias de radar situado más al oeste.
MIG-29: Al sur de la estación situada más al oeste del mapa.
F-14: Al norte del grupo de enemigos situado más al norte del mapa.
TND-IDS: Al norte de la torre solar.
F-18: Después de repostar durante esta misión el 'as' aparecerá al este del área de combate principal.
F-15C: Al norte del área de combate de la playa del centro.
RF-01: En la punta noroeste del mapa, al noroeste de la base de submarinos.
SU-35: El 'as' aparecerá cuando queden 90 segundos para la misión.
F-2: Al norte de la base Stonehenge.
F-15E: Tras acabar con los globos radar, aparecerán cazas enemigos; el 'as' está en el noreste.
F-22: El 'as' está en el noreste del mapa.
EF-2000: El 'as' aparecerá en el centro del mapa cuando comience la misión (entre las dos zonas de combate más al sur).
F-117: Al noroeste de la zona de combate situada más occidental (debido al camuflaje a veces puede ser difícil de localizar: gira dos al norte).
F-15A: El 'as' está localizado en la punta noroeste, más allá de la ciudad.
S-37: Al norte del megalito.



ALUNDRA

Vuelve todo un clásico de esta sección gracias a las dudas de nuestro lector Juan Frances, que se encuentra en una habitación con tres orbes púrpuras encima de unos pedestales. Una vez que consigues que los tres brillen (golpeando al del centro en último lugar) sales de la habitación por una puerta que hay a la derecha. Aquí encontrarás tres gelatinas. Acaba con ellas. Una vez lo hayas conseguido, se abrirán las puertas de ambos lados de la habitación. Sal por la puerta de la izquierda (por donde viniste). Ahora debes estar de nuevo en la habitación de los tres orbes. Vuelve a encenderlos para que se abran las puertas de nuevo. Ahora sal por la puerta de la izquierda. En lugar del área de la cinta transportadora volverás a la habitación de las tres gelatinas. Mátalas de nuevo para abrir las puertas y sal por la que está situada a la derecha. De esta manera conseguirás salir a un largo corredor para continuar con esta magnífica aventura tú solo, no sin antes recordarte que los números que nos indicas en tu carta son códigos que debes introducir en un cartucho de trucos previamente conectado a tu consola.



BREATH OF FIRE III

Si tuviéramos que dar un premio a la insistencia (todo se andará) sin duda este mes se lo llevaría **Helena María Montero**, que nos ha enviado ¡seis! cartas pidiendo que le solucionemos cierto atasco en la zona de Eden en *Breath of Fire III*. Una vez que Teepo te haya transportado al interior de tu mente, debes caminar al noroeste. Verás una serie de imagenes de Nina, hablando acerca de su madre. Sigue caminando hasta que la pantalla cambie. Continúa hacia adelante y habla con la estatua de dragón. Da la vuelta, y vuelve por donde viniste. Aparecerás de nuevo en el punto de partida, que ahora está algo cambiado: todos los pilares han cambiado de tamaño. Rei hablará durante unos instantes y desaparecerá. Utiliza la Estatua del Dios Dragón para curarte y salvar (hazlo, ya que pasará un buen rato hasta que puedas volver a grabar). Ve de nuevo al noroeste y llega hasta una estatua de dragón con dos placas. Habla con la estatua, quédate quieta y espera hasta que Ryu se mueva impacientemente. Ahora, habla con la estatua de nuevo y ésta te señalará que sigas adelante. NO lo hagas. Lee la placa de la izquierda, y luego ve hacia abajo y a la izquierda, hacia el cofre. Caerás en un agujero. Habla con la estatua cercana y responde "Yes" a su pregunta. Coge el Shaman's Ring del cofre. Ahora dirígete al noreste y entra en el conducto de aire. Ahora estás en el suroeste de la estatua de grabación. Graba si quieres, y vuelve otra vez a la estatua de las placas. Continúa hacia el noroeste más allá de esta estatua. Entonces aparecerá Momo y hablará brevemente. Continúa hasta el siguiente circulo luminoso (el segundo que hay después de la estatua), luego hacia el de la izquierda, y luego al de abajo. Abre el cofre para conseguir un Hourglass. Haz lo mismo en la parte derecha para conseguir las Gems. Continúa por el camino del centro para que Momo te suelte otra charla. Camina hasta el conducto del aire y serás teletransportada a un área cristalina... donde continuarás por tu propia cuenta y riesgo. ¡Suerte!



DIGIMON WORLD

Nuestro perseverante lector **Jaime** tiene problemas en *Digimon World*. Una vez hayas derrotado a Ogremon, éste y el resto de la panda se retirarán a su escondrijo, en el fondo del cañón. No puedes entrar mediante los ascensores, ya que están controlados por Ogremon. Para poder avanzar, debes ir al cruce donde te atacó Ogremon. A la izquierda de la carretera cruzada encontrarás que hay una parte en que el suelo es algo inestable. Si pasas por encima suficientes veces, se derrumbará y caerás al fondo del cañón. Ahora sí que puedes acceder a la fortaleza de Ogremon, donde te encontrarás con este pesado Digimon. Lucha con él y sus ayudantes de nuevo, y cuando pierda volverá a escapar. Además, en su huida Ogremon abre una portezuela que deberías inspeccionar para conseguir más ítems. Una vez lo hayas hecho, sigue a Ogremon en el ascensor por el que ha escapado. No encontrarás al derrotado digimon, pero sí a Shellmon que necesita de tu ayuda...

DROPSHIP

Todas las misiones

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre **KINGSLEY** y pulsar la tecla Enter para desbloquear todas las misiones. Ahora accede a Diario del piloto, y dentro de éste a Archivos visuales para ver los vídeos de las misiones dentro de cada campaña.

Misión secreta 1

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre **KREUZLER** y pulsar la tecla Enter para que empiece automáticamente la misión secreta número 1.

Misión secreta 2

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre **SHEARER** y pulsar la tecla Enter para que empiece automáticamente la misión secreta número 2.

Misión secreta 3

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre **UBERDOOPER** y pulsar la tecla Enter



God mode

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre **TEAMBUDDIES** y pulsar la tecla Enter para ser absolutamente invulnerable.

Munición infinita

En el menú principal, entra en la opción Archivos Clasificados. Una vez dentro, selecciona en el nuevo menú la opción Abrir. Ahora debes introducir el nombre BLASTRADIUS y pulsar la tecla Enter que no te falte munición.

PARAPPA THE RAPPER 2 (PS2)

Colorines musicales

Cada vez que te acabes el juego PaRappa conseguirá un gorro de un color distinto (y además será algo más difícil). Acábalo una vez para tenerlo de color azul, dos para el color rosa y tres para amarillo. Además, si lo completas otra vez con el gorro amarillo en el mapa de la ciudad aparecerá una caseta de perro en la que podrás escuchar cualquier canción de los niveles que hayas acabado con 'Cool'.



PSYCHIC FORCE 2

Lamentamos informar a nuestro lector **Enrique Cabezas** que no hay ningún truco en este juego que sirva para desbloquear los personajes Brad y Sonia. Lo único que en su día descubrimos para este original beat'em-up son estos tres consejos.

Jugar como Genma

Completa el modo Survival una vez con cualquier personaje.

Jugar como Keith

Completa el modo Arcade con los diez personajes originales.

Jugar como Wong

Completa el modo Story con los diez personajes originales, en cualquier dificultad y número de rounds.





SSX TRICKY (PS2)

Mix Master Mike

En la pantalla principal (donde elegimos si accedemos al juego o a los extras en DVD) mantén apretados L1 + R1 y pulsa X, X, →, X, X, ↓, X, ←, X, X, ↑. Suelta los botones superiores. Si lo has hecho correctamente, oirás un débil sonido. Ahora escoge cualquier deportista en la pantalla de selección de personaje. Cuando comiences la carrera, tu elegido será sustituido por Mix Master Mike, que cuenta con las características del personaje por el que hayas optado.

Vestidos alternativos

Para conseguir más atuendos, completa todos los capítulos de tu trick book. Para conseguir el vestido cromado final, completa el modo World Circuit con un rango de Master.

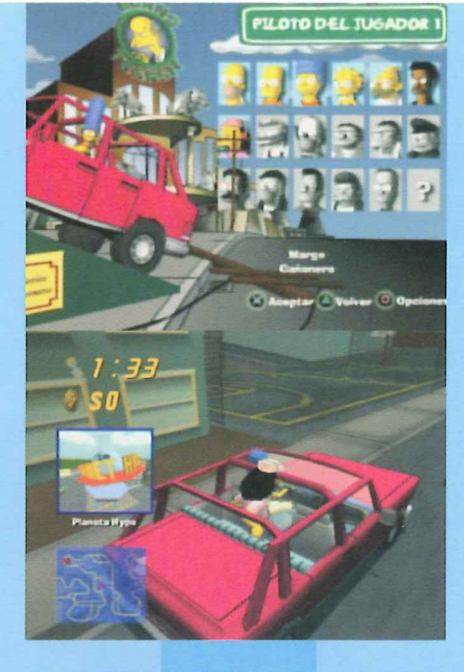
SYPHON FILTER 2

Aprovechando la salida hace poco de su simplemente correcta tercera parte, y atendiendo la petición que **Sigfredo Gómez** nos hizo vía e-mail, aquí tenéis rescatado del pasado un pequeño truco para la segunda (la mejor) aventura del espía Logan.

Pasar de nivel

Pausa el juego. Resalta la opción Mapa y entonces pulsa y mantén pulsados simultáneamente → + L2 + R2 + ● + ■ + X. Ahora entra en la pantalla de Opciones y elige la opción (valga la redundancia) Trucos. Con esto, por fin, el sufrir se va a acabar.





THE SIMPSONS ROAD RAGE (PS2)

Modo Halloween

En el menú Configuración de la consola establece como fecha el 31 de octubre. De esta manera desbloquearás a Bart disfrazado de Frankestein.

Modo Año Nuevo

En el menú Configuración de la consola establece como fecha el 1 de enero. De esta manera desbloquearás a Krusty circulando con un gracioso vehículo.

Modo Navidad

En el menú Configuración de la consola establece como fecha el 25 de diciembre. De esta manera desbloquearás a Apu disfrazado de Santa Claus.

El coche para el americano medio

Completa los diez niveles del modo Road Rage (todas las misiones del juego) para desbloquear un nuevo vehículo diseñado para Homer.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PS2)

Código maestro

En el menú de opciones selecciona Cheats. Introduce como contraseña **backdoor** para activar todos los trucos. Si lo has hecho correctamente, oirás el sonido de dinero recogido. A partir de entonces, puedes pulsar Start para pausar el juego en los modos Career o Free Skate para acceder al menú de trucos. Si entonces pulsas X, te moverás entre las distintas opciones.

Todos los personajes

En el menú de opciones selecciona Cheats. Introduce como contraseña **YOHOMIES** para desbloquear todos los personajes. Si lo has hecho correctamente, oirás el sonido de dinero recogido.







Seleccionar nivel

En el menú de opciones selecciona Cheats. Introduce como contraseña **roadtrip** para desbloquear todos los niveles. Si lo has hecho correctamente, oirás el sonido de dinero recogido.

Todos las películas

En el menú de opciones selecciona Cheats. Introduce como contraseña **Peepshow** para desbloquear todos los FMV del juego. Si lo has hecho correctamente, oirás el sonido de dinero recogido.

Balance perfecto para los manuals

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones diecisiete veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Balance perfecto para rails

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones trece veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Especiales infinitos

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones doce veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Súper características

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones catorce veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.



Todas las cintas

Consigue las medallas de oro en las tres competiciones en el modo Career.

A cámara lenta

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones dieciséis veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Baja gravedad

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones diecinueve veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Modo snowboard

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones once veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Modo Expert

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones veinte veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Modo en primera persona

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones veintidós veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Cinta Pro Bails

Consigue las medallas (oro, plata y bronce) en las tres competiciones del modo Career.

Cinta Pro Bails 2

Consigue las medallas (oro, plata y bronce) en las tres competiciones del modo Career con un *skater* que hayas creado.

Cinta secreta

Consigue las medallas en las tres competiciones del modo Career con un *skater* de bonus.

Demoness

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones diez veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Darth Maul

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones una vez en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Kelly Slater

Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres





competiciones ocho veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Mascota de Neversoft
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones veintiuna veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Officer Dick
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones tres veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Ollie the magic bum
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones siete veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Private Carrera
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones cinco veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Lobezno
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones dos veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

***Skater* pequeñito**
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones dieciocho veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

***Skater* enorme**
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones quince veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Nivel Burnside del primer *TH*
Completa todos los objetivos del juego y



consigue las medallas de oro en las tres competiciones seis veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Nivel Roswell del primer *TH*
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones nueve veces en el modo Career con un *skater* diferente cada vez.

Nivel Warehouse del primer *TH*
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones tres veces en el modo Career con un *skater* que hayas creado.

Nivel Cruise Ship
Consigue cualquier medalla en las tres competiciones.

Vídeo de Neversoft Friends
Completa todos los objetivos del juego y consigue las medallas de oro en las tres competiciones tres veces en el modo Career con cinco *skaters* que hayas creado o de bonus.

Quemar al dependiente
Desbloquea a Demoness. Ve a la pantalla de selección de *skater* y ve pasando entre los personajes hasta llegar a Demoness. El dependiente de la *skate shop* que está al fondo empezará a quemarse. Si cambias de personaje, se recuperará y volverá de nuevo a la vida.

Estrangular al dependiente
Desbloquea a Darth Maul. Ve a la pantalla de selección de *skater* y ve pasando entre los personajes hasta llegar a Darth Maul. El dependiente de la *skate shop* que está al fondo se elevará en el airé y una fuerza misteriosa, en plan "Disculpas aceptadas, capitán Needa", empezará a estrangularle.

Estrangular a los transeúntes
Consigue a Darth Maul. En el modo Free Skate, dirígete a Los Angeles, Airport o cualquier localización en la que los transeúntes digan "Hey!" o "Watch Out!" cuando patinas entre ellos. Patina cerca de alguno de estos adorables ciudadanos y, tan pronto como empiecen a gritarte, date la vuelta y encáralos. Empezarán a flotar en el aire y una fuerza misteriosa les estrangulará hasta que dejes de mirarlos. Este truco (jedi) no funcionará en los transeúntes que se caigan o que sean golpeados cuando pases cerca suyo.

Reducir a la gente
Consigue a Demoness. Dirígete a cualquier transeúnte que haya en el juego. Arrímate todo lo que puedas sin chocarte con él/ella, de forma que le hagas apartarse de tu camino. Una vez hecho, encara a la persona y éste/a empezará a hacerse pequeño, pequeño, como un céntimo de euro.



CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Tener todos los folios
80082480 0011
Tener todos los hechizos
30082685 00F0
Tener todos los puntos al máximo
300827DD 0070
300827DE 003E
Tener todas las judías azules
800827F2 000F
Tener todas las judías verdes
800827F6 0100
Tener todas las judías rojas
800827FA 0100
Tener todas las judías amarillas
800827EE 000F
Energía infinita
80082964 8000
Tiempo infinito
8007B538 0FFF

MONSTRUOS S.A.

Vidas infinitas
300100A3 0005
Cieno primordial infinito
300100D3 0063
30097501 0063
Asustómetro al máximo
300974BD 0063
Tener todas las medallas
50000902 0000
800100F2 FFFF
Ganar 2 en lugar de 1
8004CF40 0002
8004CF42 2442
Vidas extra
8004CFC8 0001
8004CFCA 2442
Coger una moneda plateada para tener 10
300100C6 0009
Mike energía infinita
300E00A0 0005
Sulley energía infinita
300F510C 0005

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
2 FIFA FOOTBALL 2002
3 FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
4 SYPHON FILTER 3
5 METAL GEAR SOLID BAND
6 NBA LIVE 2002
7 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
8 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
9 ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
10 SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN (PLATINUM)

PS2

1 DEVIL MAY CRY
2 PRO EVOLUTION SOCCER
3 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
4 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
5 GRAND THEFT AUTO 3
6 SILENT HILL 2 - DIGIPACK
7 FIFA FOOTBALL 2002
8 JAK & DAXTER
9 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
10 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

N 64

1 POKÉMON STADIUM 2
2 MARIO PARTY 3
3 PAPER MARIO
4 POKÉMON SNAP
5 EXCITEBIKE 64
6 BANJO TOOIE
7 PERFECT DARK
8 THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
9 MARIO TENNIS
10 KIRBY 64

DREAMCAST

1 SHENMUE 2
2 VIRTUA TENNIS 2
3 HEADHUNTER
4 90 MINUTOS SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL
5 SONIC ADVENTURE
6 SONIC ADVENTURE 2
7 SHENMUE
8 SEGA RALLY 2
9 CRAZY TAXI 2
10 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 E (2.490 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 E (4.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,44 E (3.900 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 12**

10 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 18**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **JAK & DAXTER**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **60,04 E (9.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 37**

2 **DEVIL MAY CRY**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 E (10.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 38**

3 **GRAND THEFT AUTO 3**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 E (10.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 **PRO EVOLUTION SOCCER**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **60,05 E (10.490 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 34**

5 **GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **60,04 E (9.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 34**

6 **SILENT HILL 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **66,05 E (10.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 3**

7 **RE: CODE VERONICA X**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **66,05 E (10.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 36**

8 **MOTO GP 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **60,04 E (9.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 39**

9 **DEAD OR ALIVE 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **42,01 E (6.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 27**

10 **TIME CRISIS 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **60,04 E (9.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 36**

LOS MEJORES DEL MES

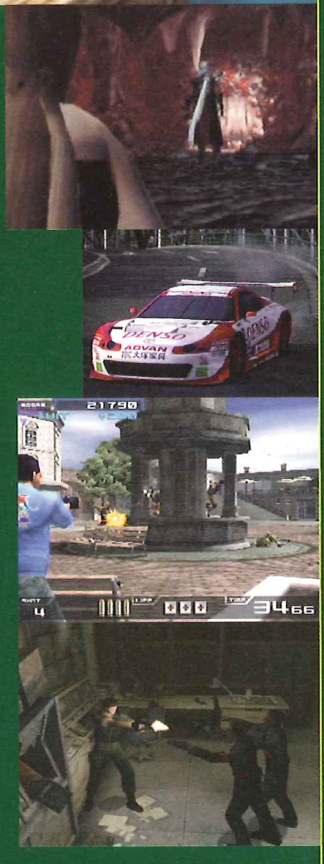
1 **TONY HAWK'S 3**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **DEPORTIVO**

2 **MOTO GP 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**

3 **ACE COMBAT 4**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

4 **CAPCOM VS. SNK 2**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

5 **SSX TRICKY**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**



LOS MÁS ESPERADOS

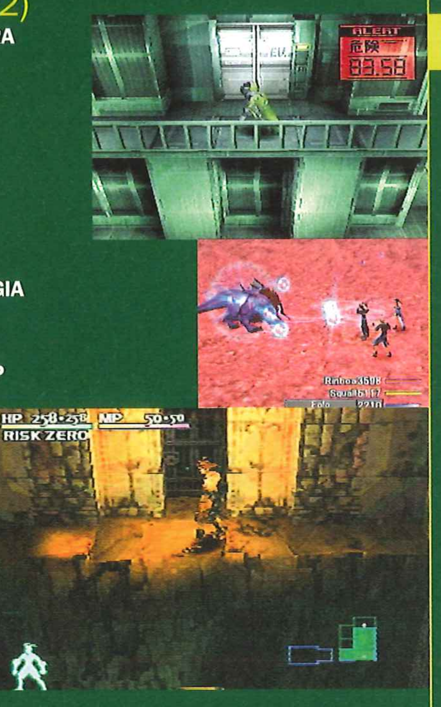
1 **METAL GEAR SOLID 2 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 **FINAL FANTASY X (PS2)**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

3 **MAXIMO (PS2)**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**

4 **COMMANDOS 2 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 **VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **METAL GEAR SOLID**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 E (2.490 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 **FINAL FANTASY VIII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 **VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 E (4.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 **RESIDENT EVIL 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 **TEKKEN 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,98 E (3.990 PTAS)** ANÁLISIS **PLANET 12**



ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.
1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡4.950 pesetas! (29,75 euros)

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas / 29,75 euros (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío (9,02 euros). Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: __________ Nº: ______ Piso: ______

Código postal: __________ Población: ______________

Provincia: ______________________

Teléfono: ______________________

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: ______________ Caducidad: ______

Firma: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ______________________

Nº ______ Código postal ______________

Población ______________________

Provincia ______________________

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular: ______________________

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

__________ , a ______ de ______________ de 2002
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1.500 PESETAS (9,02 EUROS) DE GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

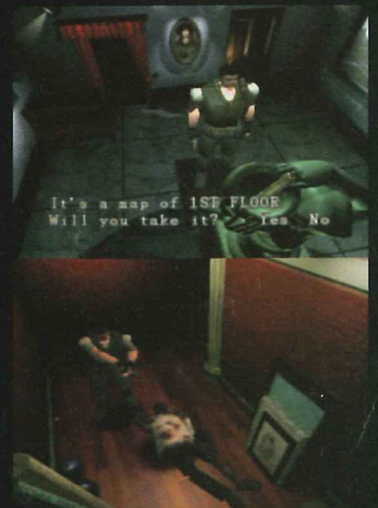
LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.









RESIDENT EVIL

NO PROFANAR EL SUEÑO DE LOS MUERTOS

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1996**

ENCONTRARÉIS LOS MISMOS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAN A LAS POSTERIORES ENTREGAS DE LA SAGA YA PERFECTAMENTE ESTABLECIDOS EN ESTA PRIMERA PARTE

Capcom lanzó en 1996 un juego de terrorífica ambientación que, en principio, iba a ser un *shooter* en primera persona. Pero en manos de su joven director Shinji Mikami acabó convirtiéndose en una aventura gráfica en tercera persona con toques de acción. El nombre de aquel juego era *BioHazard*, aunque cuando traspasó las fronteras de Japón se retituló como *Resident Evil*. Un nombre mítico para un título que, aunque no supuso la creación de un nuevo género (ese honor lo ostenta *Alone in the Dark*) sí que le dio una vuelta de tuerca, sentó sus principales bases y lo popularizó masivamente: el *survival horror*.

El argumento era pura serie B: dos miembros de un equipo especial de la Policía de Raccoon City, Chris Redfield y Jill Valentine, debían investigar la desaparición de varias personas. Sin embargo, acababan descubriendo que una mansión cercana a la ciudad estaba repleta de *zombies* y otros monstruos aún más aterradores. Precisamente al principio del juego podíamos elegir a quién controlar, si a Chris o a Jill, con lo que teníamos una perspectiva ligeramente diferente de los acontecimientos.

MUERTOS Y RESUCITADOS

Hace unos meses que supimos de la 'espontánea' adhesión de Shinji Mikami y Capcom a los proyectos de Nintendo (algo que para nada, ejem, tendrá que ver con cheques repletos de ceros y demás minucias materialistas) y de la realización de un *remake* de *Resident Evil* para la consola GameCube. Por supuesto, esta versión contará con un lógico lavado de cara gráfico, aunque se mantienen los estáticos fondos prerrenderizados (¿acaso Mikami ha olvidado los logros de *RE Code: Veronica*?). Además del salto técnico, habrá cambios en el emplazamiento de los enemigos y de los objetos a recoger, e incluirá efectos a años luz de los vistos en PSX como los de fuego y lluvia. Este título aparecerá el 22 de marzo en Japón, y le seguirán 'adaptaciones' del resto de títulos de la saga, lo que quiere decir que serán versiones casi directas... según Mikami, porque "si realizáramos remakes pasaría una eternidad antes de que salga *RE 4*". No es porque sea una forma facilísima de sacarle dinero a los usuarios de Nintendo, ni hablar...





ZOMBIES Y MÁS *ZOMBIES*

Aquellos que hayáis probado cualquiera de las posteriores entregas de la saga (con permiso del olvidable *RE: Survivor*) encontraréis los mismos elementos que las caracterizan ya perfectamente establecidos en esta primera parte: ambientación cinematográfica, golpes de efecto terroríficos, enemigos de genial diseño, momentos de acción adrenalínicos, puzzles más bien sencillos y, sobre todo, un malo malísimo que en esta ocasión adopta la forma de una empresa amante de los *zombies*, Umbrella Inc.

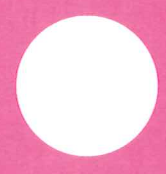
Los seis años transcurridos desde el lanzamiento de *Resident Evil* han envejecido mucho al juego. Ante el nivel actual de los juegos de PSX, sus modelados poligonales parecen arcaicos, los fondos prerrenderizados se ven demasiado simples, falta integración en algunos elementos y ciertos efectos (como la sangre) son auténticos amasijos de píxeles. Pero hay que tener en cuenta que es uno de los primeros juegos que apareció para la gris de Sony, que en su época su nivel técnico resultó revolucionario y que, a pesar de todo, sigue manteniéndose como un magnífico *survival horror* (por encima de ejemplos actuales como el correcto *Alone in the Dark 4: TNN* e incluso de alguna de sus secuelas).

HAKIM PATTERA Y LA 'PIEDRA' DE GIBRALTAR

Videojuego del Milenio desarrollado por **José Alfonso Cifuentes (Barcelona)** Género: **Infiltración marítima**

Tú eres Hakim Pattera, un chico marroquí que al cumplir la edad de 14 años recibe la carta del consulado invitándole al rabat de Kugwartsum. Allí recibirás la misión de infiltrarte en la Península Ibérica con el fin de conseguir el tesoro que custodia el malvado Aznemort, los 'papeles'. Con este guión tan literario empieza tu aventura, en la que primero deberás conseguir el dinero suficiente para comprar una patera por medio del *tirón de bols'em-up.* Una vez conseguido dicho transporte, empieza la verdadera diversión en el juego. Por la noche y con la única referencia de las estrellas, debes dirigirte a la costa peninsular a la vez que evitas a la guardia costera, y si te pierdes acabarás en Mallorca, paraíso alemán, del que serás inmediatamente deportado a tu país.
El juego, aparte del anterior final, tiene otros dos posibles. El bueno se consigue al llegar a la costa española, enrollarse con una de las divas de *Cine de Barrio* y mientras consigues 'sobrevivir' vendiendo exclusivas, terminan dándote los papeles al pasar un año de residencia. El malo se produce si tienes la mala suerte de acabar en el Peñón de Gibraltar, donde te espera el jefe final, Aznemort, acompañado de su amigo Blairoy a bordo del submarino *Tireless.* Cuando acabes con él, debido a las fugas radioactivas conseguirás pasar la frontera pero aislado en un búnker a 600 metros bajo tierra, disfrutando de la nueva libertad.





Opinión Planet Pocos Videojuegos del Milenio (por no decir ninguno) de los que habíamos leído hasta ahora tenían el espíritu crítico e inconformista del lector José Alfonso Cifuentes. Tanto es así que varias ONGs ya se han interesado por el mismo para crear una línea de juegos sobre los problemas de los inmigrantes en España, en la que también aparecerían *Three Family Piece Mansion* (en el que hay que conseguir que tres familias vivan en un piso de 50 metros cuadrados sin morir en el intento) y *Rosa Gear Solid* (en el que hay que colarse furtivamente en los bares para vender rosas a la gente sin que te pille el encargado).

FUERA DE JUEGO









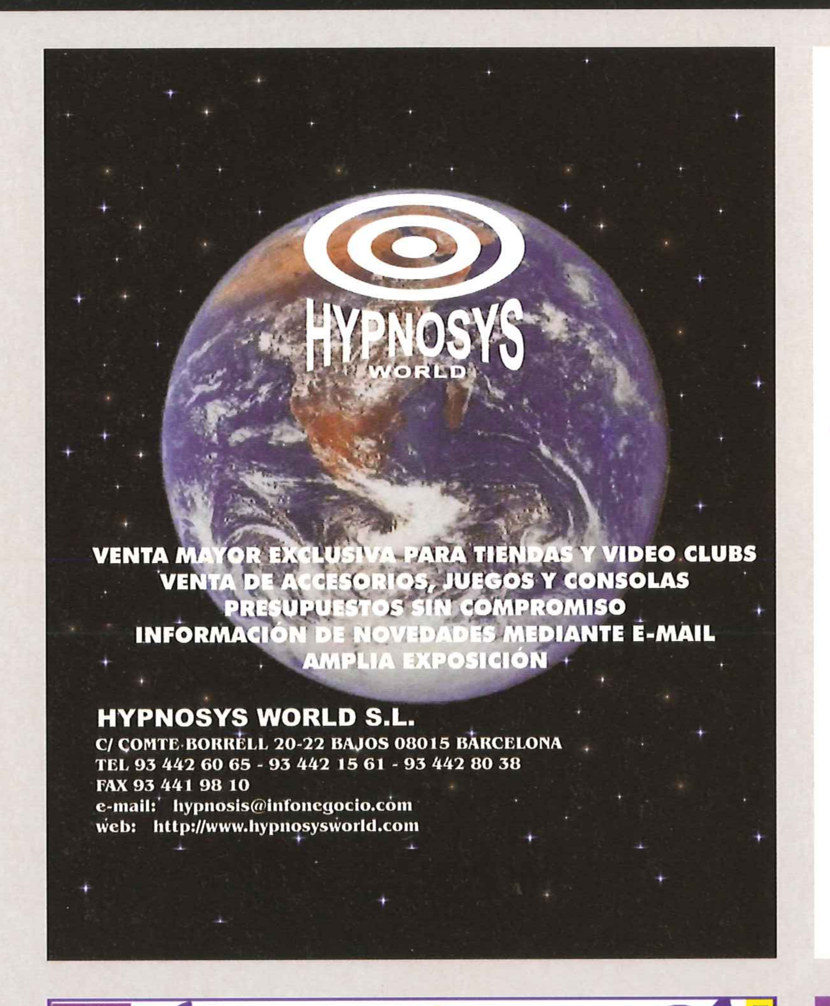
FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora en esta sección enviando el más cachondo y desfasado Videojuego del Milenio que pase por tu cabeza y gana el profundo orgullo personal de aparecer en las sagradas páginas de *PlanetStation*... consiguiendo, de paso, una bonita Pistola Falcon. Escríbenos a:
C/Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien enviad un e-mail a **planet@intercom.es**

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 39
José Luis Poncio González PALENCIA
CONCURSO *SILENT HILL 2* (PLANET 37)
Israel Villa Borrull BARCELONA Adrián Jesús Betancort Rodríguez ARRECIFE Manuel Cubel Ciudad VALENCIA Francisco Javier Sánchez Velázquez RIPOLLET (BARCELONA) Isaac Rodríguez Adell CASTELLÓN
CONCURSO *PRO EVOLUTION SOCCER* (PLANET 37)
Pablo Sánchez Rodríguez LINARES (JAÉN) José Antonio Navarro Va ZARAGOZA Fernando Gómez Marcos VITORIA Sergio Sánchez Ródenas ALICANTE Albert Maurel Hernández BARCELONA





COMPRAMOS Y VENDEMOS
NUEVO Y USADO
MODERNO Y ANTIGUO

MUY PRONTO NOS VERÁS EN LA MAS SURTIDA PÁGINA DE JUEGOS DE INTERNET CON LOS MEJORES PRECIOS, ESTÁTE ATENTO

VENDEMOS Y COMPRAMOS EN TODA ESPAÑA

ESTAMOS EN:
MÓSTOLES, CALLE SIMÓN HERNANDEZ, 53
CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
EL TELEFONO Y FAX: 916.475.788
INTERNET: v-consolas@terra.es

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS ®

CONSULTA TODOS LOS JUEGOS DISPONIBLES EN NUESTRA PAGINA WEB...

COMPRAMOS LIQUIDACIONES DE TODO TIPO DE JUEGOS PARA CONSOLAS Y MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS ANTIGUAS.

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24-48 HORAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS.

C/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 - Madrid
Tlf: 915232393 Fax: 915232408

HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.ES
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.COM
E-MAIL: GENERAL@CHOLLOGAMES.ES

PARASITE EVE — 72 EUROS



CHOCOBO DUNGEON 2 — 78 EUROS

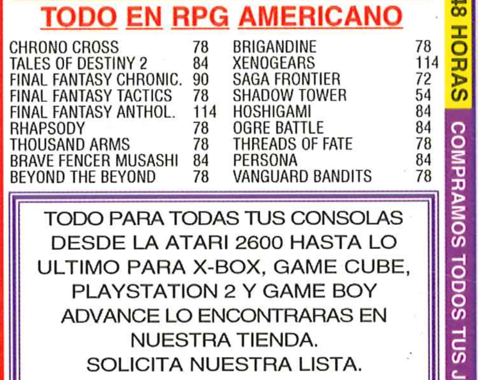


LEGEND OF MANA — 84 EUROS



WILD ARMS 2 — 84 EUROS

ARC THE LAD COLLECTION



TODO EN RPG AMERICANO

CHRONO CROSS	78	BRIGANDINE	78
TALES OF DESTINY 2	84	XENOGEARS	114
FINAL FANTASY CHRONIC.	90	SAGA FRONTIER	72
FINAL FANTASY TACTICS	78	SHADOW TOWER	54
FINAL FANTASY ANTHOL.	114	HOSHIGAMI	84
RHAPSODY	78	OGRE BATTLE	84
THOUSAND ARMS	78	THREADS OF FATE	78
BRAVE FENCER MUSASHI	84	PERSONA	84
BEYOND THE BEYOND	78	VANGUARD BANDITS	78

TODO PARA TODAS TUS CONSOLAS DESDE LA ATARI 2600 HASTA LO ULTIMO PARA X-BOX, GAME CUBE, PLAYSTATION 2 Y GAME BOY ADVANCE LO ENCONTRARAS EN NUESTRA TIENDA.
SOLICITA NUESTRA LISTA.

BANDAS SONORAS

CASTLEVANIA CHRONICLES (PSX)	27
EVANGELION, NEON GENESIS the best collection	15
FINAL FANTASY IX original soundtrack [4CD]	54
FINAL FANTASY X (4 CDS)	54
GENSOSUIKO DEN II music album -ORRIZONTE-	15
RUROUNI KENSHIN BEST THEME COLL.	15

Y MUCHAS MAS... CONSULTANOS.



DRAGON BALL LEGENDS



VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS











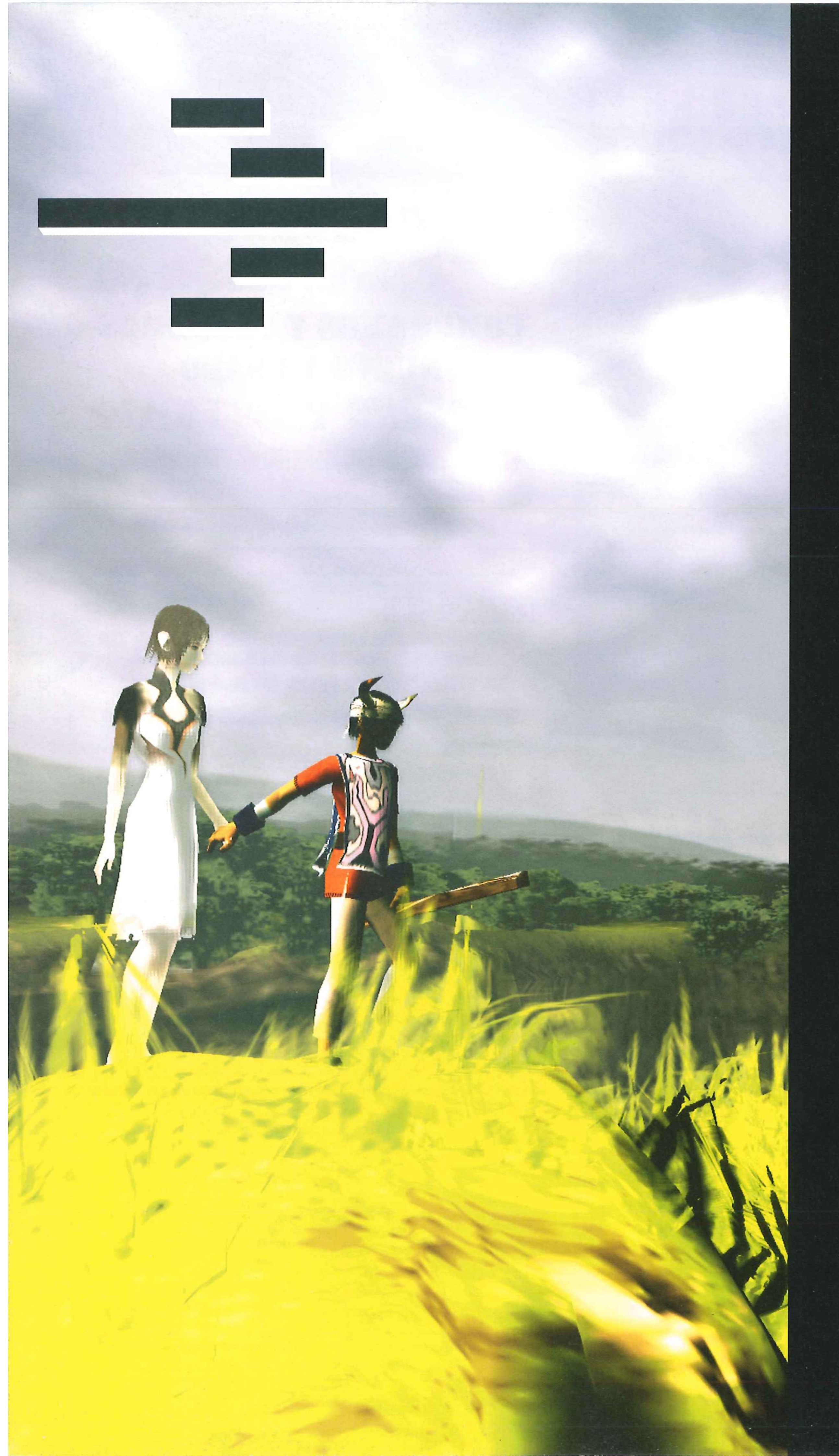


ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Después de meses y meses de espera, por fin llega a nuestro país el juego más ansiado de todos los tiempos, una nueva demostración del poderío imaginativo de Hideo Kojima. Se acerca *Metal Gear Solid 2* y en *PlanetStation* lo vamos a celebrar con un reportaje especial y una fantástica guía que os ayudará a superar esta nueva aventura donde Solid Snake deja paso a una nueva generación...

No es nada fácil vivir con un par de cuernos en la cabeza. Y si no que se lo digan a Ico, el protagonista del último bombazo de Sony que ha sido alabado por el mismísimo maestro Kojima. Una aventura encantadora en la que debes usar tu ingenio para atravesar un castillo de soberbia arquitectura llevando de la mano a una bella princesa.

Si después de dejar como coladores a todos los malos de *Time Crisis 2* pensabas que tu GunCon 2 iba a acabar cogiendo polvo, alégrate. Namco y Sega llevan a PS2 un shoot'em-up gótico lleno de vampiros, hombres lobo y criaturas varias. Dos cazadores de chupasangres, pistola en mano, son los protagonistas de *Vampire Night*.

Después del palo de llevarse la saga *Resident Evil* a otra consola, Capcom nos da una alegría recuperando el espíritu de *Ghosts'n Goblins*. *Maximo* es todo acción, monstruos cómicos y caballeros en calzoncillos, una alegría jugable que recibiremos con un reportaje especial que podréis encontrar en el próximo número de *PlanetStation*.

A LA VENTA A MEDIADOS DE FEBRERO

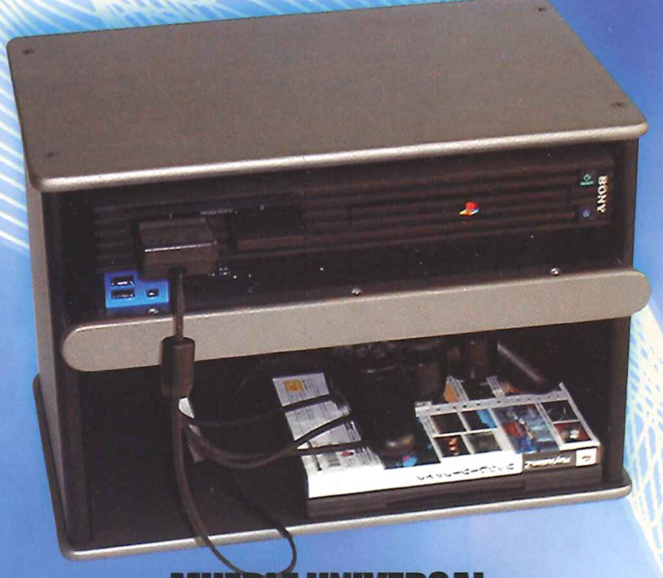
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

TENEMOS TODO ESTO

(Y EL CIELO TAMBIEN)



MEMORIA 8Mb
para PS2™



MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos,accesorios y consola



PISTOLA SCORPION II
con puntero laser

MANDO DUAL SHOCK PARA PS2™



CABLE SCART
conversor de sistema pal /NTSC



MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia
y ademas puedes jugar



PANTALLA 5" PARA PSone™



XPLODER

EXPRIME TUS JUEGOS AL MAXIMO!!!

XPLODER ADVANCE

XPLODER X ADVANCE

CHEAT CARTRIDGE FOR GAME BOY ADVANCE

blow your games wide open

Pre-loaded cheats and game enhancements for the latest and greatest games

Single and Multi-Player Cheats

Unlock secret weapons and characters, access unlimited ammo, energy and more!

BLAZE

COMPATIBLE WITH GAME BOY™ SYSTEMS

XPLODERLITE

BLOW YOUR GAMES WIDE OPEN

CHEAT CARTRIDGE FOR GAMEBOY™

WITH OVER 3000 POKEMON CODES AVAILABLE

EASY TO USE! JUST PLUG IN AND PLAY!

BLAZE

FOR USE WITH PLAYSTATION2

XPLODER cheat system for playstation2

INFINITE HEALTH · UNLIMITED AMMO · SECRET CHARACTERS · EXTRA VEHICLES

blow your games wide open....

THE ONLY CHEAT SYSTEM COMPATIBLE WITH XPLODER™, ACTION REPLAY™, GAMESHARK™ & CHEATCODE'S'™

BLAZE

FROM THE MAKERS OF THE UK'S NO.1 BEST SELLING CHEAT SYSTEMS

XPLODER LITE PARA GAMEBOY™, XPLODER GBA™ Y XPLODER PS2™

YA A LA VENTA!



tfno consulta 906 30 15 02

coste de la llamada 0.25 € min.